jeux de RÔLE 15

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

Warhammer
L'Appel de Cthulhu
Star Wars
AD&D
Jorune
Trauma

Super Comics



Un pavé qui pousse et qui grouille

ISSN 0764 – 8197
M 2085 - 15 - 30,00 F

JEUX REXTON
une nouvelle façon de jouer

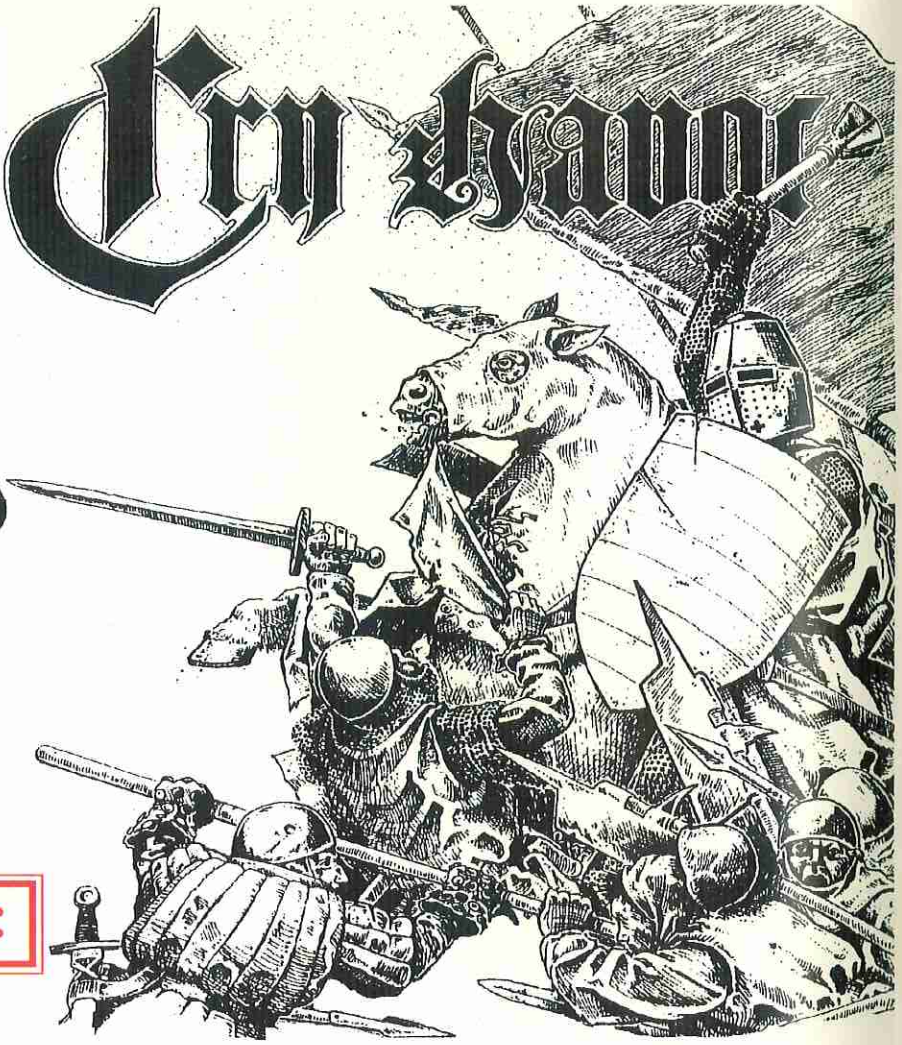
SIEGE

CROISADES

SAMOURAÏ

mai 68

CAPITAINE COSMOS



En 89, ce sera aussi:

Fief 2



ZARGOS

YOM KIPPUR

DRAGON NOIR

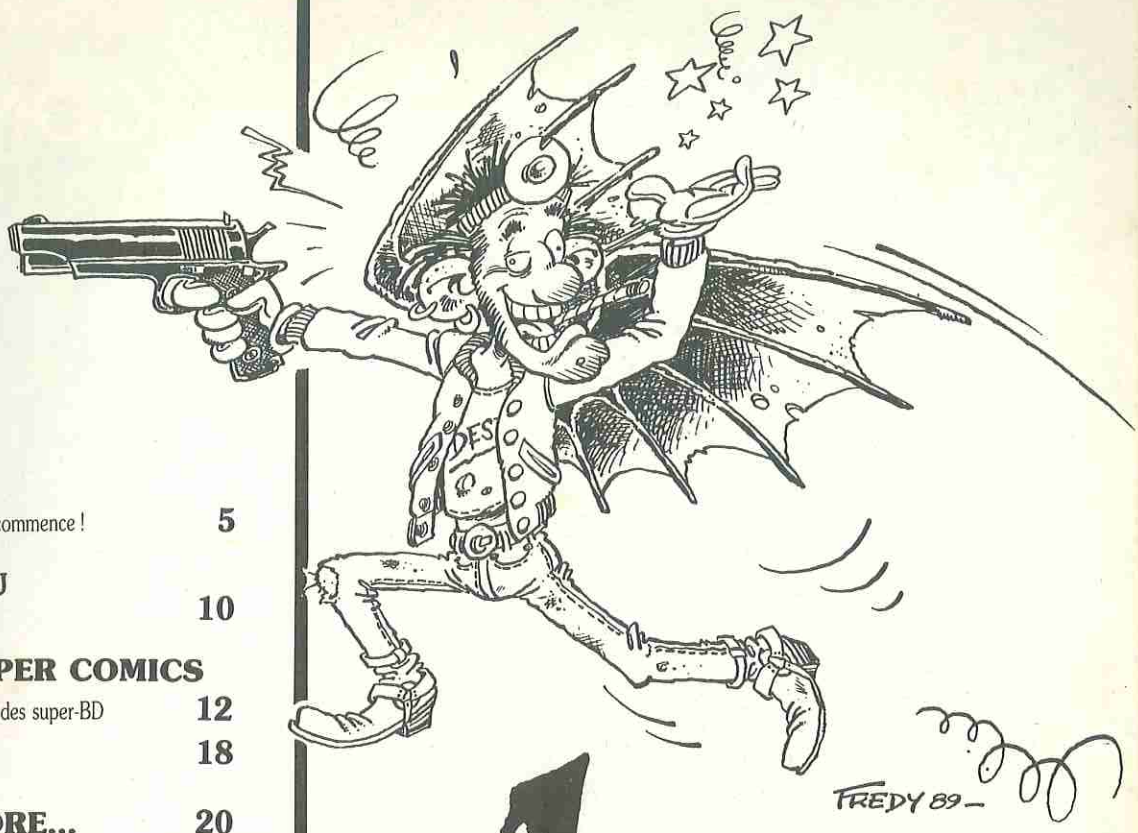
OKINAWA

VIKING

LITTLE BIG HORN

COLONISATOR

Des jeux EUROGAMES distribués par
REXTON S.A. 32 rue Brancion 75015 PARIS
(1) 45 32 86 86



VU ET ENTENDU
News JdR : quand on croit qu'ça s'tasse, ça r'commence ! **5**

CHRONIQUE D'UN JEU
Si j'avais un marteau ! Warhammer (le JdR). **10**

PERIPETIES POUR SUPER COMICS
Une rétrospective implacable des super-jeux et des super-BD **12**
Une approche de Watchmen à méditer ! **18**

PLUS PROFOND ENCORE... **20**
Une aide de jeu délicate pour l'Appel... de la mer.

PRELUDE...
Un scénario très tordu pour Star Wars . **23**

A L'OUEST DU KERSH
... y'a du nouveau !
Une aide de jeu balladeuse pour AD&D. **28**

EXODUS
Un scénario très SPA pour AD&D (si, si !). **32**

CHRONIQUEZ-VOUS
Votre foutoir habituel et les bafouilles de Fang. **39**

ENCYCLOPEDIE NATURELLE, FRAGMENTS
Un pavé rigolo pour MJ pédago. **46**

GLOUNDA'S RUFFIANS
Un scénario très « visite au zoo » pour Jorune. **60**

OH MOM' BATOOO !
Une aide de jeu contemporaine à voile et à moteur. **65**

TRAUMATO KETCHUP
Interlude pour tirer des persos (pas sur des persos !). **68**

TEMPETE SUR LE BOURRASQUE
Un scénario très mystique (?) pour Trauma (!). **69**

MYTHOLOGIE CHRONIQUE
Après les Indiens d'I, les Indiens d'A... **72**

VU ET ENTENDU
Orqueries multiples et fouillis divers. **76**

Notre très drôle bulletin d'abonnement se trouve à l'intérieur du canard.

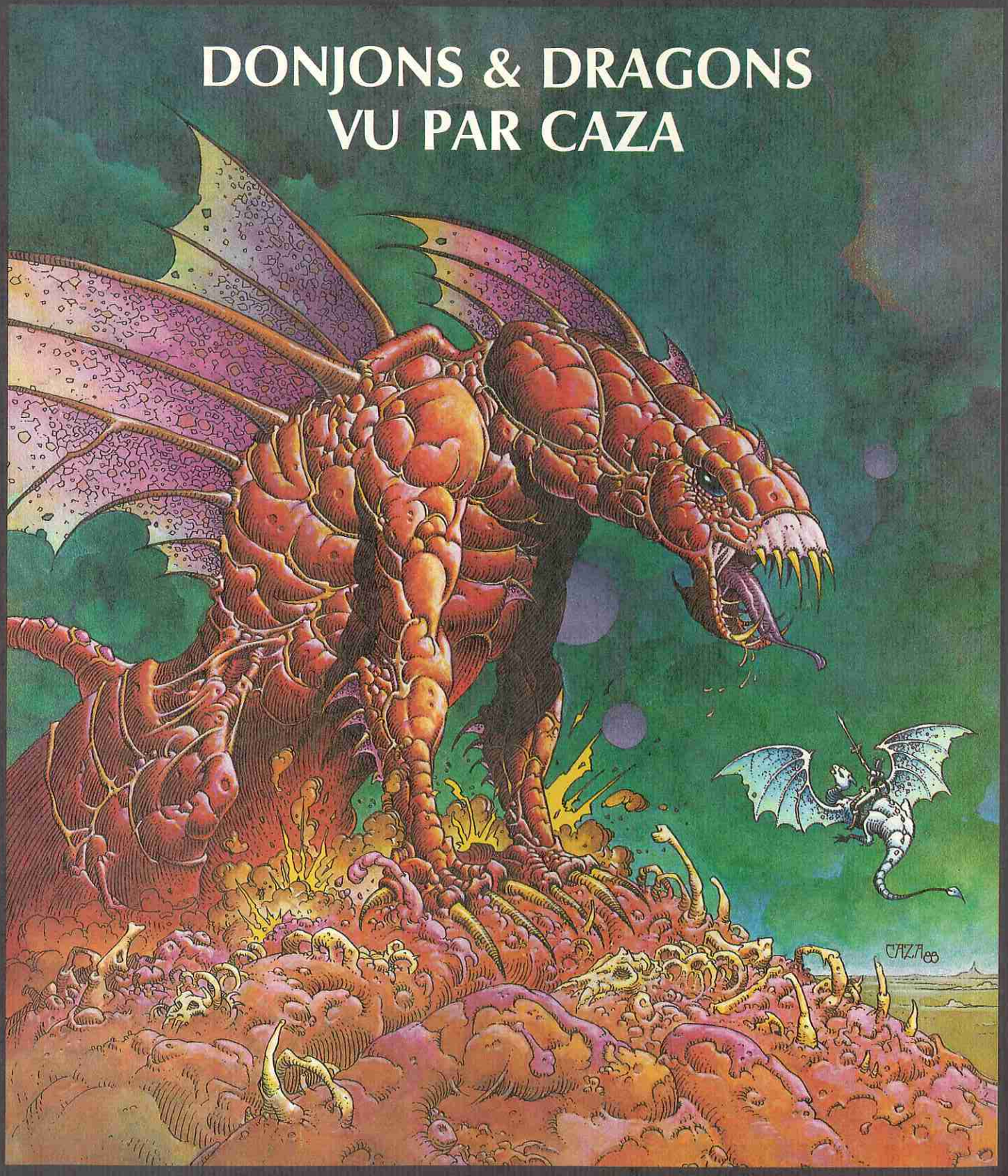
Amis des hémiptères à rayures, bonjour !

Alors on dirait qu'la couleur, ça vous botte hein ? Y'en a même qui disent que maintenant on a l'air d'un vrai journal. Passe qu'avant on avait l'air de quoi ? d'un emballage pour raclures de patates ? d'une vitre de r'change pour caisse déglinguée ? d'un vieux Libé aux pages culturelles ?

Si c'était ça qu'vous vouliez, fallait l'dire, on vous aurait filé les crayons de couleur de la nièce à Destroy... Elle est vraiment chou cette gamine, et contente avec ça. Doc lui à r'fourgué ses rangers pourries et son vieux Luger.

A l'école, maintenant, c'est la reine !

DONJONS & DRAGONS
VU PAR CAZA



D&D, AD&D NOTRE SEULE LIMITE
VOTRE IMAGINATION

SIX MILLIONS D'AVENTURIERS DANS LE MONDE
VOUS ATTENDENT

DISTRIBUES PAR
TRANSECOM S.A
PARC D'ACTIVITES LES DOUCETTES
AVENUE DES MORILLONS
GARGES-LES-GONESSE 95140

DONJONS & DRAGONS, AD&D, Règles
AVANCEES de DONJONS & DRAGONS
et PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION
sont des marques déposées appartenant à TSR Inc.

COPYRIGHT TSR, Inc.

Publi R.A. Paris - RC 324.478.841 - Réf. : MF 18

Français

Anglais

Jeux de Rôle

MULTIMONDES
Oriflam

Quatre auteurs, Cyril Cocchi, Pascal Gaudo, Hervé Fontanières et Michel Gaudo, pour ce nouveau JdR de SF, entièrement français, qui a déjà fait couler beaucoup d'encre avant sa sortie. Il est maintenant disponible mais à l'heure où nous avons écrit ces lignes, nous ne disposions que de photocopies du jeu. On a cependant fait le maximum pour vous informer : à Nancy, aux Joutes du Téméraire, on a testé le **tirage de perso sur ordinateur**. Là, rien à reprocher, c'est **sympa comme tout** et bien agréable : il suffit de répondre aux questions, sans réfléchir, et hop, la feuille de perso tombe toute cuite sur l'imprimante, avec les caractéristiques, les compétences, la spécialisation (BioLog, WarTek, ManTech et PhiLog)... Deux batteries de tests tournent actuellement, d'autres suivront certainement. Pour l'instant, il semble que les réponses instinctives des joueurs donnent un fort pourcentage de PhiLogs, un historien philosophe, psychologue et sociologue (en gros !).

Côté contexte, ça se passe au cours du **troisème millénaire**, sur quatre planètes principales : la Terre, Vénus, Mars et Troie (en fait une ceinture d'astéroïdes). La Lune représente le carrefour du système solaire. Le reste de l'univers est encore à découvrir, peut-être en partie par vous, les civilisations extraterrestres sont simplement suggérées à travers les Centauriens, à la présence discrète mais mystérieuse. Côté économie et politique, vous aurez aussi un rôle à jouer, si vous le choisissez (Oriflam prépare une opération assez originale)...

Jusque là, pas de problème. Par contre, au premier survol des règles, un **scepticisme** insidieux s'installe. D'abord la maquette et les illustrations laissent un peu à désirer. On se prend à regretter la maquette agréable de l'Encyclopédie Galactique agrémentée des multiples et néanmoins superbes illustrations de Manchu. Puis on commence à se plonger dans les textes de Multimondes, et là le style est assez lourd et pas porteur d'imaginaire pour deux sols. Et puis, on continue, et on se dit « ouh là là, plutôt que de se prononcer à la hâte, laissons plutôt à Maître Rossiquet le soin de disséquer tout ça, en prenant son temps ». Il vous faudra donc malheureusement **attendre le prochain numéro** de Chroniques pour connaître notre verdict...

Zb





Scénarios et Extensions

THRYRA
Siroz

Après avoir sorti coup sur coup trois jeux de SF dans sa gamme Universom, Siroz nous propose un **premier supplément pour Koros**. Il contient une description détaillée de la planète Thryra et des grands humanoïdes velus qui la peuplent, plus un scénario. Laurent Tremel, le Gustave le Rouge du JdR, nous propose un **univers riche et violent**, où les possibilités d'aventures sont légion. Koros est désormais un JdR de SF qui soutient la comparaison avec bien d'autres. On attend les suppléments suivants...

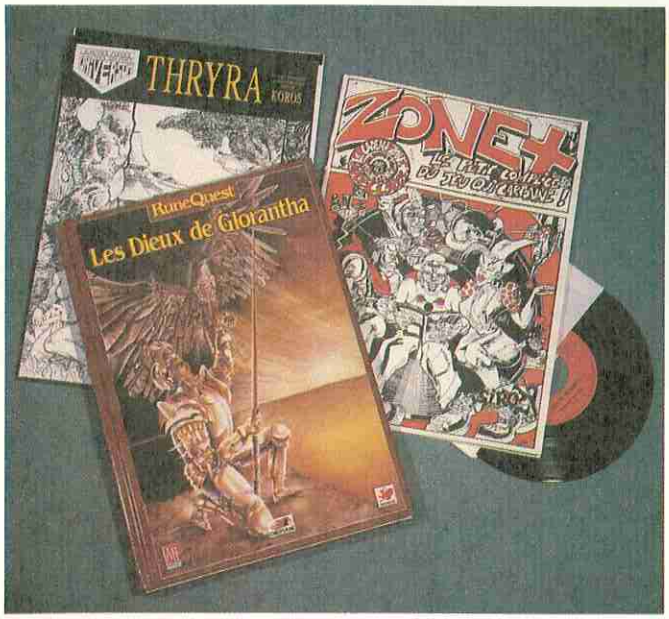
FB

Quest, les **Wyrms Footnotes**, édité par Chaosium dans les premières années suivant la sortie du jeu et introuvable depuis. **PM**

ZONE+
Siroz

Quel est le seul jeu dont les règles sont drôles à lire et dont le supplément est sonore, bourré de scénarios et de nouvelles règles ? Je vous le donne en mille, c'est Zone...

Ben oui, Zone+ c'est **le seul supplément qui vous révèle que vous jetez bêtement les dés** (car de toute façon, il est très dur de les jeter intelligemment précisent perfidement les auteurs).



LES DIEUX DE GLORANTHA
Oriflam

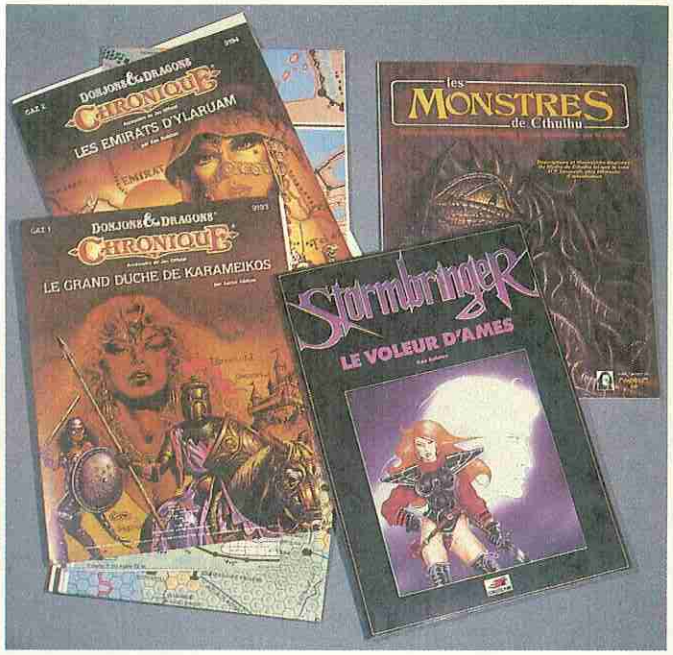
Un nouveau supplément pour RuneQuest, les Dieux de Glorantha, vient de sortir. Sous la forme d'un volume relié sous couverture cartonnée, Oriflam présente au public français la traduction d'un **supplément indispensable pour apprécier pleinement le monde de Glorantha.** Tous ceux qui s'y sont aventurés connaissent l'importance des Dieux et des cultes dans la vie de ce monde, et apprécieront à sa juste valeur cette mine de renseignements sur les mythes de la création de Glorantha et sur les Panthéons qui y cohabitent et s'y affrontent. A ce propos, Oriflam a eu l'excellente idée de classer les dieux par Panthéons et non par ordre alphabétique, comme dans la version originale.

Comme d'habitude, Oriflam n'a pas failli à sa réputation et nous livre un « plus » : la traduction d'articles d'un journal quasi mythique pour les amateurs de RuneC'est le seul qui vous donne en 44 pages des règles optionnelles et additionnelles (le coup de boule, les combats de groupe, etc), des nouvelles classes de persos, des tables (prix et événements aléatoires), des conseils pour mieux maîtriser, la version marseillaise du jeu de base (NDLR : idée géniale venue à la suite de la publication dans Chroniques n° 8 d'un scénar TRAUMA/ZONE), des embryons de scénarios, plus trois vrais scénarios, des nouvelles et dix-sept figurines en carton... Enfin, vous avez droit à un 45 tours de Mouse Moment et des Satellites. Comment pourriez-vous vous en passer ? Merci Monsieur Raoul+...

FB

LE GRAND DUCHE DE KARAMEIKOS
Transecom

Il s'agit de la **traduction du premier Gazeteer**, une série d'aides de jeu pour D&D que TSR a lancée l'année dernière. Rebaptisé « Chronique », il contient un gros livret détaillant point par point le duché de Karameikos (histoire, économie, politique...), et des cartes pleines d'hexagones surimprimés (le grand duché, la ville de



Specularum, son port, etc.) dont l'une peut servir d'écran. La présentation est remarquable, la traduction de bonne tenue. La principale qualité de ce supplément est de proposer un pays « réaliste » et assez ouvert pour que les persos puissent y vivre de nombreuses aventures, son principal défaut est d'être fidèle à cet esprit D&D (monstres, trésors...) et d'être difficilement adaptable à d'autres jeux. L'écriture affecte parfois un petit côté simplet, souvent irritant, correspondant sans doute à l'âge des lecteurs visés.

FB

LES EMIRATS D'YLARUAM
Transecom

Deuxième traduction d'un Gazeteer D&D, ce supplément mérite les mêmes remarques et éloges que le précédent. Il présente des régions plus orientales, situées au nord de Karameikos. Les fans de D&D pourront ainsi étendre plus loin leurs campagnes. Peut-être seront-ils plus heureux ainsi ?

FB

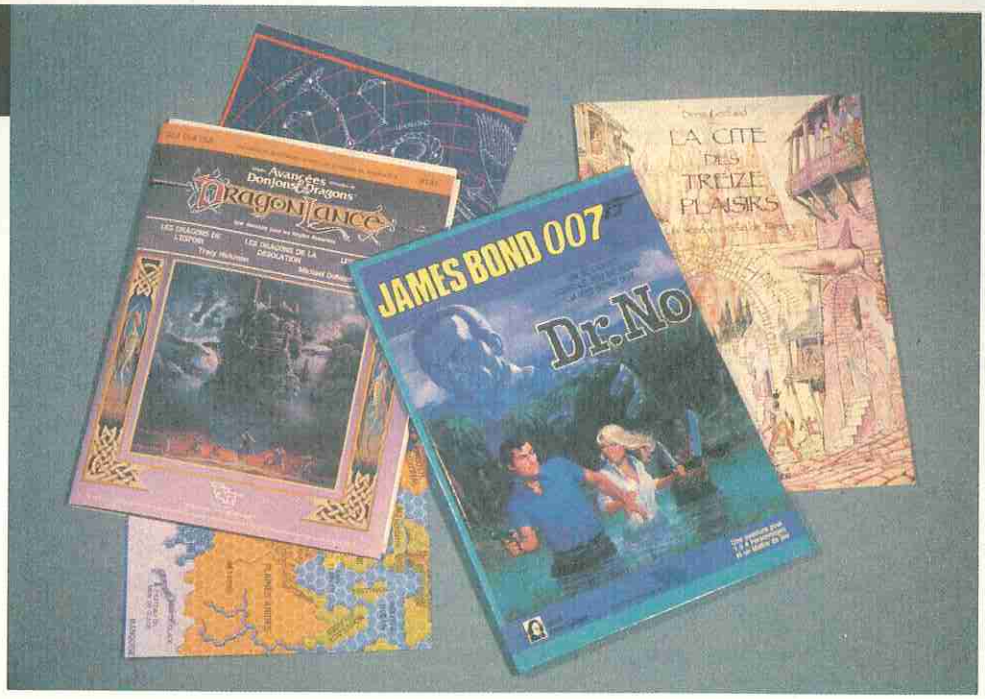
LES MONSTRES DE CTHULHU
Jeux Descartes

Ca c'est un supplément pour l'Appel de Cthulhu qu'il est vraiment beau ! Tout en couleur, il reprend les **vingt sept monstres** du mythe les plus fréquemment rencontrés, avec de superbes illustrations signées par le grand Tom Sullivan (qui a réalisé la plupart des couvertures des scénarios de l'Appel) et **des textes pseudo-scientifiques hilarants** écrits par Sandy Petersen. La double page montrant les tailles respectives des monstres et la bibliographie bourrée de gags sont également à ne pas manquer. Grâce à tout cet humour, le côté « Manuel des Monstres » à pu être évité. Ceci dit, c'est un produit à la limite du JdR, qui peut tout aussi bien intéresser les purs amateurs de Lovecraft que rebuter certains Gardiens des Arcanes qui estimeront qu'il vaut mieux imaginer ces créatures que les voir. Je ne résiste personnellement pas au plaisir d'ouvrir brusquement ce guide devant mes joueurs une fois que leurs investigateurs ne sont plus qu'à quelques mètres d'une créature. En général, ça ne les aide pas à grand chose...

FB

LE VOLEUR D'AMES
Oriflam

Ce **nouveau supplément pour Stormbringer** est assez gros (130 pages) et regroupe deux suppléments en un seul : Steales of Souls et Black Sword. Sous une couverture vendeuse, il propose une **gigantesque campagne** de Ken Rolston tirée d'une série de nouvelles de Moorcock publiées dans le recueil L'Epée Noire. Les aventuriers sont engagés par une jeune fille, Freyda, qui a juré de venger son père,dont l'âme malheureuse a abreuvé l'épée démon d'Elric. Toute la campagne est une folle poursuite de l'ombre de l'albinos, héros introuvable mais toujours présent, jusqu'à ce que... Les différents épisodes ne laisseront aucun répit aux aventuriers qui croiseront même le des-



tin des légendaires Triste-Lune et Zarozinia.

Une aide de jeu, **Les Arcanes des Jeunes Royaumes**, est proposée à la fin du recueil : bibliothèques, parchemins et reliques du passé sont soumis à votre connaissance avide, mais rien ne vous empêche de rajouter vos sources... A noter les superbes illustrations de Sorel.

Zb

LES DRAGONS DE L'ESPOIR

LES DRAGONS DE LA DESOLATION

LES DRAGONS DU MYSTERE

Transecom

Voilà **les troisième et quatrième parties de la saga de Dragonlance** (pour des persos AD&D de niveaux 6/8). Question présentation, Transecom a réalisé, une fois encore, un produit de très bonne qualité. Il y a deux livrets et trois belles cartes plus ou moins utiles (le continent d'Ansalon, les constellations de Krynn, l'Abanasynie, etc), plus des cartes des personnages à découper selon les pointillés et un tableau de rencontres aléatoires (chic !). Le scénario proposé est assez dirigiste (il faut conduire un peu plus de 800 fugitifs à travers des contrées sauvages jusqu'à un lieu sûr ; s'ils y parviennent, les PJ recevront 10 points d'expérience par survivant !) et le monde de Krynn est un peu fatigant. Le livret Les Dragons du Mystère s'attache à nous le décrire un peu, et nous parle également du panthéon de Krynn et des Héros de la Lance. Bon, j'ai trouvé tout cela **très drôle... au second degré**. Les héros sont ridicules à souhait, mais pourquoi pas après tout. Par contre, quand le scénario suggère que l'un des PJ prenne la carte d'un PNJ majeur et le joue lui-même jusqu'à un certain point, je m'interroge : est-ce bien raisonnable ?

Bref, vous l'avez compris, je n'aime pas Dragonlance et sa mythologie de bazar, et je trouve ces scénarios mauvais. Mais libre a vous de n'en faire qu'à votre tête, vous aurez été prévenus...

FB

ANASHIVA REAHNA nº 1
Dragon Radieux

A l'instar de Denis Gerfaud avec ses Miroirs, Patrick Durand-Peyroles a décidé de publier un **supplément périodique pour son jeu Empires et Dynasties**. Voici le premier, intitulé **l'Art de la Guerre** et consacré à l'armée impériale. Il contient de nouvelles compétences (militaires), de nouvelles règles de combat, toutes les précisions sur les différents grades, la solde et les armes exotiques (avec de nombreux tableaux à l'air compliqué), ainsi qu'un scénario situé en Rotzavan. Une fort jolie carte du Shubermanii, avec aussi une petite partie du Bethashavanel et le Sheram'an (ouf !), est fournie.

J'avoue avoir été un peu déçu par ce premier Anashiva Reahna.

L'auteur n'hésite pas à nous assommer avec de nouvelles règles et à laisser planer un mystère à la fin du scénario. S'il faut attendre à chaque fois le supplément suivant pour continuer la campagne, on ne va pas jouer souvent à Empires et Dynasties. Plutôt que la tactique consistant à dévoiler l'univers du jeu au compte-goutte, je préférerais plus de scénarios et plus d'infos sur le monde...

FB

Dr. NO
Jeux Descartes

Le **premier scénario pour James Bond** est présenté sous la forme d'un livre cartonné d'une cinquantaine de pages. Il est plus que dommage que cette présentation ait été choisie, ce qui nous prive des superbes aides de jeu en couleur, fournies dans une enveloppe manille « for your eyes only » dans la version originale.

Les plans et dessins couleur ont été redessinés assez médiocrement et il est désormais nécessaire de photocopier tout cela pour le donner aux joueurs. Comme il y a dans certains plans jusqu'à trois nuances de rose, qui disparaissent allégrement à la photocopie, les meneurs de jeu ont le choix entre colorier leurs photocopies ou découper leur beau livre ! Ajoutons que l'imprimeur à méchamment forcé sur le bleu de la couverture, faisant disparaître ses délicates couleurs pastels. Le seul bon point de cette version française est une bonne traduction et l'adjonction de quelques photos qui remplacent avantageusement les hideux dessins originaux. Quant au scénario, qui nous présente une Jamaïque de pacotille style années 50, il n'est pas terrible et a très **mal vieilli**. Espérons que les scénarios à venir seront de meilleure qualité, sur tous les plans...

FB

LA CITE DES TREIZE PLAISIRS
Ludodélire

Ce huitième **Miroir des Terres Médianes** nous invite à visiter la cité de Spasme et ses environs et nous propose **trois excellents scénarios**. De plus, il regorge littéralement d'idées pour en créer d'autres, de l'inquiétante forêt de Thanebranche qui recouvre d'anciennes bourgades oubliées aux plaisirs les plus anodins de la cité.

Ce Miroir est un « must » pour les plus difficiles des Gardiens des Rêves. On y trouve également des **règles additionnelles** très malignes (et très simples à jouer) sur la création de l'artisanat et des précisions très utiles sur la voie de Narcos.

La Cité des Treize Plaisirs est une aide de jeu inestimable qui privilégie le rôle aux dépens de la pléthore de tableaux et la comptabilité stérile de points qu'on trouve hélas dans bien trop de suppléments.

Vivement le prochain !

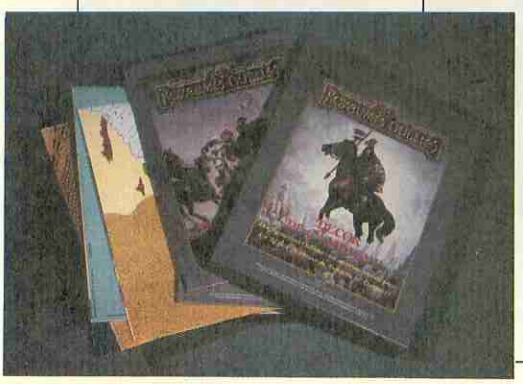
FB



LES ROYAUMES OUBLIES
Décor de Campagne Transecom

Et voici **Forgotten Realms** en français. Il faut encore une fois saluer la qualité de cette adaptation française, bien réalisée, imprimée sur un papier couleur crème, et bien traduite. Les Royaumes Oubliés est **un nouveau monde pour les persos d'AD&D** (hé oui). Cette première boîte contient deux livrets de 96 pages — l'un recense alphabétiquement les régions principales, les races, etc, et donne quelques informations sur les dieux, la monnaie, les langues... Il est assez bien fait et agréable à lire. Les infos sur un sujet sont divisées en renseignements disponibles « au premier coup d'œil », en notes érudites (détails, rumeurs, légendes) et en informations ludiques. Le second livret traite plus des règles mais contient également les descriptions des PNJ les plus importants des royaumes et deux scénarios d'introduction (très « donjon » : des monstres, toujours des monstres, salle après salle...). Il y a également toute une section assez marrante sur les grimoires magiques. On trouve bien sûr quelques règles idiotes, du genre « Les tables de rencontres aléatoires : comment en réaliser soi-même » (je n'invente pas !), mais l'ensemble se tient. La boîte contient également deux grandes cartes en deux parties, malheureusement très laides bien qu'en couleur et sur beau papier. L'une est une vue générale des royaumes connus, la deuxième couvre plus précisément les régions décrites dans le premier livret. Elles ne comportent pas d'ignobles hexagones surimprimés, et deux feuilles de calque plastique représentant des grilles hexadécimales sont fournies pour pouvoir visualiser les distances, ce qui est assez malin. Bizarrement, les deux calques sont identiques et utilisables sur une seule des cartes (je signale en passant à Monsieur Transecom qu'il a oublié de traduire Moonsea sur l'une des cartes). Quant au monde, que voulez-vous que je vous dise ? C'est un monde typique d'AD&D, avec des demi-elfes, des paladins, des gobelinoïdes, etc. Il n'est probablement pas pire qu'un autre.

Pour les aficionados... **FB**



KIDNAPPED
GDW

Kidnapped est le dernier **scénario paru pour Twilight 2000**, le JdR post-atomique où les radiations ne sont pas très dangereuses et où la thèse d'un hiver nucléaire n'a jamais été envisagée. Les bons petits piou-piou américains des premiers scénarios, qui protégeaient alors l'Occident des Soviétiques, sont revenus au pays faire des opérations de commando pas claires. Dans ce scénario, ils doivent kidnapper (mais surtout pas assassiner, car ils sont bons) le leader d'une organisation appelée New America. L'auteur nous précise en introduction que le but de ce scénario est d'habituer les persos à la sécheresse, à la famine, et aux épidémies qui vont empirer dans les prochains scénarios...

La seule et unique fois où j'ai vu des gens jouer à ce jeu, c'était aux Etats-Unis et deux des joueurs étaient en uniforme. Maintenant, je comprends mieux pourquoi...

FB

REALM OF CHAOS
Games Workshop

Ce tome épais, aux illustrations stupéfiantes,est **un additif à Warhammer Fantasy Battle, Warhammer 40000 et Warhammer Fantasy Roleplay** (question : s'il doit être traduit, par qui ?). Les damnés, les démons et les possédés en parsèment les pages, et l'on ne sait, des illustrations ou du texte, quelle est la plus grande horreur. A côté des traditionnelles Army Lists, on trouvera des articles permettant de générer des abominations auprès desquelles Alien ressemble à un Bisounours polisson, et des articles de fond sur l'univers de Warhammer 40000, sa genèse et son devenir. En dehors même de son intérêt ludique, cette description d'un univers sordide et désespéré -où les psioniques tombent inéluctablement sous l'attraction du Chaos, et où l'Humanité ne doit son salut qu'au sacrifice quotidien de milliers d'humains à l'Empereur et au fanatisme de ses Legions Astartes- est digne de la science-fiction la plus cruelle. On peut s'interroger sur les motivations des joueurs et du Maître, mais force est de constater que **tout cela a une sombre beauté**. Enfin, voyons le bon côté des choses. Comme le disent les auteurs : LE PIRE EST ENCORE A VENIR...

Fg



SCOURGE FROM THE DEEP

RED DOOM

ENEMIES : VILAINY UNBOUND
Hero Games

Arrivée coup sur coup de **trois suppléments pour Champions**, le JdR de super-héros de Hero Games.

Scourge from the Deep s'inscrit dans la lignée des scénarios purs, du type Wings of the Valkyrie, et oppose les persos à une bande de super-vilains aquatiques, plus ou moins ridicules d'ailleurs. Le moins que l'on puisse dire est que ce n'est pas une totale réussite.

Red Doom se présente comme le **quatrième volume de la série Organization Books**, qui présente des groupes de PNJ avec des idées pour les insérer dans toute campagne présente ou à venir.

En l'occurrence, il s'agit là de deux groupes de super-héros soviétiques, les « Soviets Supremes », composé de héros soviétiques communistes purs et durs et dirigé en sous main par le KGB, et le « Komintern », regroupant des héros dont l'orthodoxie est moins évidente. Plusieurs débuts de scénarios impliquant l'un ou l'autre de ces groupes sont fournis, permettant une utilisation rapide de ce supplément.

Vilainy Unbound n'est autre que **Enemies 5**, un nouveau recueil de PNJ prêts à l'emploi. Lorsque l'on sait que la création de personnages de Champions est la plus intéressante de tous les jeux de super-héros, mais aussi la plus longue et la plus ardue, on mesure l'intérêt d'un tel recueil pour les pratiquants du jeu. Toutefois les vilains qui y sont présentés sont toujours très intéressants et très bien détaillés dans le texte lui-même, devenant utilisables et utiles à tous les MJ de tous les JdR de super-héros. Les numéros 4 (International File) et 5 de la série Enemies méritent donc l'attention de tout MJ anglophone.

PM

ROBOTECH II : THE SENTINELS
Palladium Books

Après avoir achevé la parution de la série de suppléments couvrant les trois époques du dessin animé Robotech, le soap-opera avec des robots de combat qui passe en France sur La 5, Palladium s'attaque à **la série qui n'a pas encore vu le jour** et dont seuls trois épisodes furent faits après que tout le travail de production ait été achevé. Cette série a une atmosphère différente de la précédente, en ce que cette fois l'action, si elle inclut toujours des combats de robots géants, tourne surtout sur le voyage d'exploration spatial des terriens, sur le vaisseau SDF 3, à la recherche des mystérieux Invids (qui envahissent la Terre dans la troisième époque de la série originale). Le souci du détail est toujours poussé jusqu'à la perfection dans Robotech II, comme dans le premier jeu, et le livret constitue **un guide indispensable aux fanas de SF japonaise**. L'univers est plus agréable et l'esprit beaucoup plus sympathique que dans la série Battletech, ce qui ne gâte rien. A tester par tous ceux qui sont un peu branchés sur les combats mécanisés. **PM**

WARHAMMER TOWNSCAPE
Games Workshop

Une collection de bâtiments à découper et à monter pour Warhammer, que l'on pouvait déjà trouver séparément dans les précédents suppléments (Bloodbath at orc's drift, etc...). **Fg**

FANTASY MINIATURES
Citadel Miniatures

Un catalogue cartonné de miniatures peintes de la firme Citadel. Ces planches sont déjà parues dans White Dwarf. **Fg**

BATTLECARS
Citadel Miniatures

Ce n'est pas la resucée d'un jeu ancien, mais bien un ensemble de 4 interceptors, 4 renegades, 8 motos, **pour Dark Future**. Un seul regret : l'uniformité des figurines à moto... L'utilisation du plastique aurait dû permettre une variété de personnages qui aurait alors rendu Battlecars un bijou pour les collectionneurs comme pour les joueurs. Un peu plus de fantaisie la prochaine fois, SVP... **Fg**

Notules réalisées par Frédéric Blayo, Patrice Mermoud, Fang et Zerbinette.

MULTIMONDES



JAMAIS LES ÉTOILES NE SERONT AUSSI PROCHES

ORIFLAM

Chronique d'un jeu

Maître Rossiquet étant fort occupé
Tenait sur son enclume un jeu à critiquer.
Maître Mermoud plein de bonne volonté
Lui dit ton marteau, je vais te l'arranger.

A l'aube des temps

A l'origine, il n'y avait rien. Puis sont venus les jeux de guerre, et en particulier les jeux de guerre avec figurines. Et les Dieux virent que cela était bien. Et des jeux de guerre vinrent les jeux de rôle. Et les Dieux virent que cela était bien. Et toujours, à travers les âges, se répète l'Histoire...

En effet, lorsque la firme Citadel, et plus tard Games Workshop pour les éditions suivantes, créent Warhammer comme jeu de guerre avec figurines, histoire de pouvoir vendre un peu plus de figurines à ces chères petites têtes blondes d'Outre Manche, ils déclenchent un nouveau cycle de cette histoire. Le jeu de guerre connut deux éditions, puis vint le jeu de rôle, douze ans après Gary Gygax et son « Donjons & Dragons ».

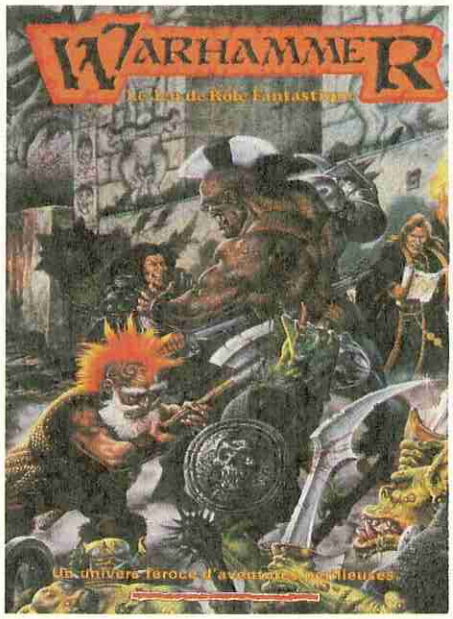
Le dehors

L'objet est un pavé, sous reliure cartonnée, d'un peu plus de trois cent soixante pages, affublé d'une illustration de couverture plutôt violente, donnant bien le ton du jeu. Le livre lui-même regorge d'illustrations noir et blanc, certaines pleine page, et est agrémenté de huit planches couleur de qualité et d'intérêt très variables (deux planches de figurines peintes en particulier, semblant sorties tout droit d'un catalogue de Citadel, me semblent tout à fait superflues). Le texte est très dense et pas toujours très bien organisé.

Le dedans

Ce gros volume renferme l'intégrale du jeu, si l'on ne tient pas compte des suppléments publiés en Grande-Bretagne, et tout à fait facultatifs. Soit dans l'ordre :

— la section des Joueurs (création des personnages)
— le Maître de Jeu (systèmes de résolution, additifs à la création des personnages...)
— les combats (plus sur ce sujet dans un instant)
— la magie
— Religions et Croyances
— le Bestiaire (des monstres que peuvent rencontrer les personnages)
— le Guide du Monde
— Le Contrat de Oldenhaller (un scénario d'introduction)



Les Personnages

Ils sont définis par quatorze caractéristiques, dont la liste constitue le Profil du personnage. Ces caractéristiques sont tirées aux dés, une fois choisie la race du personnage. Celui-ci peut-être humain, elfe, nain ou « halfeling ». La race du personnage déterminera la manière de calculer ses caractéristiques.

L'une des caractéristiques, le Nombre d'Attaques, est égale à 1, au départ. Quatre autres (Mouvement, Force, Endurance, Points de Blessures) se voient attribuer une valeur selon une formule de type « dé à deux ou trois faces plus modificateur ». Les dix dernières (Capacités de Combat, Capacité de Tir, Initiative, Dextérité, Commandement, Intelligence, Calme, Force Mentale et Sociabilité) sont tirées par « deux dés à dix faces plus modificateur ».

Le joueur tire ensuite l'âge, et les Points de Destin de son personnage. Ces derniers représentent sa chance et lui permettront d'éviter la mort au cours de sa carrière, un certain nombre de fois (on peut les rapprocher des points d'Héroïsme d'autres jeux). Le joueur choisit également un Alignement pour son personnage. Ceux-ci sont au nombre de cinq : le Bien, le Mal, l'Ordre, le Chaos, l 'Equilibre.

Deux remarques viennent à l'esprit à la lecture de ces paragraphes : tout d'abord, il est techniquement inintéressant de jouer un humain, car si les halfelings et les nains se voient gratifiés de caractéristiques équilibrées par rapport à celles des humains, les elfes par contre, bénéficient de modificateurs extrêmement avantageux sur toutes leurs caractéristiques à l'exception des Points de blessures (1d3 + 3 contre 1d3 + 4 pour les humains) et des Points de Destin (1d3 — 1 contre 1d3 + 1) Ceci, ajouté à une absence de limitations pour les races non-humaines (par exemple, les limitations de niveaux AD&D) ne pourra qu'appuyer la tendance de beaucoup de joueurs à choisir de jouer ces bons elfes. Deuxième point une attitude étrange des traducteurs pour ce qui est des noms de deux caractéristiques, le Calme et la Force Mentale, qui se voient gratifier de deux noms chacune (respectivement Sang-Froid et Volonté tous deux plus conformes aux termes anglais originaux).

Une fois ses caractéristiques déterminées, le joueur détermine la Vocation de son personnage, le type d'occupations vers lesquelles il se sent attiré au départ et ses compétences initiales. Les vocations sont au nombre de quatre : Guerrier, Forestier, Filou, et Lettré, et l'accès en est limité par des minima à respecter dans certaines caractéristiques. Encore une fois, on remarque un net avantage en faveur des elfes, qui sont d'office qualifiés pour certaines Vocations et devront vraiment avoir fait de mauvais tirages de dés pour se voir refuser les autres, alors qu'il est presque impossible aux Halfelings d'être des Guerriers, et aux Nains d'être Forestiers, Filous ou Lettrés.

Un jet de dés modifié selon la race et l'âge du personnage donnera le nombre de ses compétences, et une série de jets sur une table correspondant à sa vocation les détermineront. Une carrière sera alors tirée aléatoirement pour le personnage, lui apportant de nouvelles compétences et des dotations en équipement.

Les Compétences

Un personnage, en plus de ses caractéristiques, est donc doté de compéten-

ces. Celles-ci, très diversifiées, vont de la Divination au Sens de la Répartie, en passant par l'Eloquence, la Pitrerie et les Langues étrangères ou hermétiques.

Elles ne sont pas pourvues de scores, mais servent seulement à définir si un personnage peut ou non tenter une action, ou s'il bénéficie de bonus dans sa tentative, selon les compétences mises en jeu. Une certaine liberté est laissée au Meneur du Jeu en ce qui concerne leur utilisation.

WARHAMMER

Le Jeu de Rôle Fantastique

Les Carrières

Les Carrières (au nombre de 63 pour les carrières de base, et de 40 pour les carrières avancées) représentent l'élément le plus intéressant de la création et de l'évolution des personnages. Moins rigides que les classes de personnages de AD&D, elles permettent de retracer au cours des parties le curriculum-vitae des personnages : il est plus intéressant d'avoir affaire à un Champion de Justice, ex-Mercenaire, ex-Gladiateur, et dont l'ambition est de devenir Templier, plutôt qu'à l'éternel Guerrier du 6e niveau.

Chaque carrière ouvre au personnage de nouvelles possibilités, sous la forme de compétences, d'augmentations de caractéristiques (un Plan de Carrière permettra au personnage d'améliorer son Profil), et de débouchés vers d'autres carrières. Ces acquisitions de compétences et augmentations de caractéristiques se feront au gré du joueur, en dépensant des points d'expérience gagnés en aventure. Ce système représente une très bonne variation sur les systèmes à classes de personnages en ce qu'il permet une évolution du personnage au fil des aventures, au cours de ses changements de profession, en même temps qu'il assouplit les procédures d'expérience propres au jeu « à classes de personnage ».

Les systèmes de Résolution

Toute résolution d'une situation quelconque au cours du jeu se fait par le biais d'un Test. Un Test est un jet de dés de pourcentage sous un certain seuil, égal à la caractéristique concernée par l'action à tenter, ou à cette caractéristique multipliée par 10, dans le cas de caractéristiques variant de 1 à 10 (Force et Endurance). Certains tests « standards » pourront également être faits sur un seuil défini par les règles (Risque : 50 %, Discrétion : 30 %). Ainsi un Test de Vol se fera sous la Dextérité et un Test de Loyauté, sous le Commandement du personnage. Le seuil de réussite pourra être augmenté par la possession de compétences appropriées (Déplacements silencieux pour la Discrétion).

Ce système s'appliquera à toute situation rencontrée, y compris aux combats.

Les Combats

Comme on s'en rend compte à la simple vision de la couverture, Warhammer n'est pas un jeu totalement pacifiste. La procédure de combat est simple et rapide, dérivée de celle du jeu de guerre.

Après résolution de l'ordre d'action (dans l'ordre des initiatives décroissantes) au cours du round de 10 secondes, chaque combattant peut frapper en effectuant un Test sur la Capacité de Combat ou la Capacité de Tir, selon l'arme utilisée. Si ce Test est réussi, des dégâts (1d6 plus Force de l'attaquant, moins Endurance de l'attaqué, moins armure portée) sont infligés sur la caractéristique Points de Blessures. Celle-ci étant relativement basse (de 6 à 8 points au maximum) pour un personnage débutant, les combats peuvent s'avérer très dangereux. Toutefois, ils sont rendus encore plus dangereux par la possibilité de faire des coups critiques, lorsque les dégâts infligés dépassent le total de Points de Blessures restant au personnage touché. Ces coups critiques sont décrits avec un luxe de détails tout à fait ragoûtants du type : « Votre coup sabre la gorge de votre adversaire, lui brisant net les vertèbres cervicales. Votre adversaire tombe à terre, remuant convulsivement pendant quelques secondes, avant d'expirer définitivement ». Jamais table de coups critiques ne fut plus détaillée.

Magie

La magie s'aborde par le biais de certaines carrières, ouvrant la voie à l'acquisition de compétences et à la connaissance des sortilèges. Ceux-ci sont lancés par simple dépense de Points de Magie (gagnés lors de la fin de l'apprentissage de la magie). Elle repose sur une liste impressionnante de sorts, digne de celle de AD&D, sans apporter de grande nouveauté par rapport aux autres jeux existants. On notera simplement que certains sorts, issus des règles du jeu avec figurines, peuvent être extrêmement puissants.

Elle est ouverte aux magiciens et aux personnages religieux (Clercs et Druides). Ceux-ci se voient donner leurs pouvoirs par leur Dieu. Un échantillonnage des Dieux du monde de Warhammer est donné, formant un panthéon d'un classicisme achevé (Dieu de la Mer, Dieu de la Mort, Dieu de la Guerre,...), auquel peut se greffer n'importe quel Dieu mineur inventé par le MJ. Les Dieux du Chaos sont cités mais non détaillés, et une religion à part a été ajoutée à l'intention des Druides, la Foi Antique.

Le Monde

L'action de Warhammer se situe dans un monde fantastique créé pour le jeu de guerre, similaire à l'Europe de la Renaissance, au niveau social ou technologique (on y voit les premières armes à feu). Peuplé de créatures fantastiques (composant le chapitre « Bestiaire » sur lequel il n'est pas vraiment utile de s'étendre), il est rongé par les émissaires du Chaos, qui cherchent à s'en emparer, dans un esprit proche des récits de Moorcock et auxquels il est entendu que les personnages s'opposeront. Ces deux aspects combinés permettent, au joueur d'avoir une connaissance de base suffisante du monde, au MJ d'avoir toujours des vilains tout trouvés pour ses scénarios.

La Traduc

Si la traduction ne donne pas lieu à contre-sens notable, elle n'est cependant pas exempte de défauts. Elle est trop souvent littérale, au détriment d'une forme française correcte. Ainsi on trouve « une aventure dans laquelle vous avez la PART IMPORTANTE à jouer » au lieu du ROLE PRINCIPAL... Il semble que le traducteur ait trop tendance à regarder le premier sens donné par le dictionnaire sans chercher plus avant. Par ailleurs, on a déjà parlé des doubles traductions des noms de caractéristiques. La même chose se produit pour l'alignement neutre qui se voit appeler Equilibre ou Neutralité, à deux lignes d'intervalle.

En bref, une traduction qui, sans receler de fautes sur le fond, n'est pas à la hauteur des productions habituelles de Jeux Descartes.

Le total

Sceptique au départ quant aux qualités de ce jeu, je l'ai abordé d'un œil dubitatif, m'attendant à trouver le trois cent vingt huitième remake de AD&D.

Il présente certes beaucoup de points communs avec son ancêtre (classes, alignements,...) mais, conçu dix ans après la sortie de D&D, il a su tirer profit de ce qui a été fait depuis (le système des compétences, par exemple, n'est pas sans rappeler le système introduit dans « Oriental Adventures » pour AD&D) et modifier pour le mieux certains aspects du jeu (le passage du principe de « classes » au système de carrières). Est-ce à dire qu'il s'agit DU jeu que tout le monde attendait ? Certes pas, le manque d'originalité du thème, comme l'esprit AD&D de l'ensemble (listes de monstres et de Dieux par exemple) empêcheront cela.

Tel quel, Warhammer est un jeu qui m'a agréablement surpris en se plaçant au-delà de ce que je pensais y trouver, même si au départ je ne plaçais pas la barre très haut ! Les amateurs de AD&D ne verront en lui qu'une pâle copie, les autres y trouveront un jeu d'initiation qui peut satisfaire les plus jeunes, mais qui ne tient pas vraiment la route face à des produits plus achevés comme RuneQuest, Rêve de Dragon ou les Premières Légendes.

Patrice Mermoud

PÉRIPETIES POUR SUPER COMICS

Marvel et ses potes débarquent en France. Plutôt que d's'étaler là-dessus, on a épluché leur CV : d'où viennent- ils, où vont-ils, dans quel état errent- ils ?

Pas de pitié pour les Super-Héros



« Plus rapide qu'une balle !... Plus puissant qu'une locomotive !... Capable de sauter au-dessus d'un immeuble d'un seul bond !... »

Là, dans le ciel, c'est un oiseau ! Non, c'est un avion ! Non, c'est...

C'est un être humain revêtu d'un costume collant parfaitement ridicule qui vous ferait mourir de honte si vous deviez le porter dans la rue, dont l'état-civil se réduit à un simple nom aussi courant que « Surhomme », « Capitaine Amérique » ou « Homme-Araignée », et doté de « pouvoirs et capacités bien supérieurs à ceux des hommes normaux » !

LES COMICS

Ces humains dotés de super-pouvoirs sont les occupants essentiels des Comics, ces bandes dessinées américaines. Editées principalement par deux grandes firmes (DC et Marvel Comics), elles paraissent en fascicules contenant chacun les aventures d'un héros, imprimés sur du papier dont vous ne voudriez même pas pour... hum !

L'historique officiel des super-héros fait remonter leur apparition à 1938. Deux étudiants, Jerry Siegel et Joe Schuster, se voient alors attribuer les pages de ACTION COMICS nº 1, pour y présenter un grand gaillard couvert d'un collant bleu et d'une cape rouge, capable de voler et de soulever des voitures, de combattre le Mal, et qui, sous l'identité de Clark Kent, « timide reporter pour un grand journal », n'attire le regard de personne. SUPERMAN, dès ses débuts, mit en place tous les éléments distinctifs des super-héros venus plus tard :

— le costume flamboyant qui attire les regards ;

— les pouvoirs étranges (bien qu'on ait fait beaucoup plus étrange et absurde depuis...) ;

— l'identité secrète, qui lui permet de mener une vie normale entre ses missions de sauvetage de l'humanité, et qui ne bénéficie que rarement de la même gloire que le héros.

BATMAN, de Bob Kane, suivit peu



après, héritier des héros de pulps comme « The Shadow », « The Avenger »,... qui dissimulent leur identité véritable pour combattre le crime au moyen de leurs seules capacités physiques et mentales (le premier d'entre eux n'étant autre que le Zorro de Johnston McCulley).

Le mouvement était lancé et les années qui suivirent virent fleurir les super-héros, dont beaucoup, nés avec l'entrée en guerre des USA, ne survécurent pas à la défaite de leurs ennemis (peut-on imaginer WAR NURSE en train de combattre les truands dans les rues de New-York ?). Les super-héros continuèrent à prospérer jusqu'au début des années 50, où ils furent victimes d'une campagne anti-comics menée par le docteur Wertham, un psychiatre un peu timbré, et surtout d'un ennemi nouveau qui leur enleva l'attention des gamins américains : la télévision.

Le mouvement reprit au début des années 60, lorsque Stan Lee et Jack Kirby créèrent toute une gamme de super-héros pour la firme Marvel Comics : The Fantastic Four, The Amazing Spiderman, The incredible Hulk, The Uncanny X-Men, The Mighty Thor... Les super-héros, selon Stan Lee, sont avant tout des hommes normaux (à l'exception d'êtres comme Thor), qui ont des problèmes d'hommes normaux : ils attrapent la grippe, doutent de leurs fiancées (Mr Fantastic) ou de leurs propres sentiments (Invisible Girl), se montreront amers lorsque les filles s'écarteront d'eux (La Chose), se trouveront au bord de la faillite et incapables de toucher un chèque établi à leur nom de héros (Spiderman). Les histoires vont quitter les domaines assez terre à terre qui prédominaient jusque là dans les comics ayant survécu à la traversée du désert (Superman et Batman) pour partir dans des délires science-fictionnels bienvenus, et les super-vilains se comporteront vraiment comme ils le doivent, et pas comme de petits chefs de bande dotés de super-pouvoirs. Enfin, et cela représente un grand pas, tous les héros partageront un même univers, et ce qui se passe dans la série de l'un se répercutera sur toutes les séries, donnant ainsi une plus grande cohésion à cet univers et une certaine cohérence aux histoires.





Ce renouvellement, auquel devra se plier le Diabolique Concurrent (ce qu'il ne fera que plusieurs années après), transformera les histoires de super-héros en soap-opéras où les derniers démêlés de Peter Parker en vue d'éviter que Flash Thomson ne lui fauche l'affection de la jolie Gwen Stacy auront autant, sinon plus, d'importance (et même parfois d'intérêt) que la baston du mois avec le Gibbon, le Kangourou, le Chacal ou la Mouche. Cette approche nécessite toutefois des scénaristes qu'ils acceptent de faire évoluer les personnages (mort de Gwen Stacy, passage de Peter Parker dans la vie active, mariage de Peter Parker), et qu'ils gardent un certain degré d'invention pour que l'histoire ne s'embourbe pas dans les mêmes problèmes encore et encore (Iron Man qui se payait la crise cardiaque tous les vingt épisodes jusqu'à ce qu'un scénariste en ait marre et lui fasse subir une greffe du cœur qui réussit ! Depuis il est devenu alcoolique. C'est la vie !).

Aujourd'hui, la plupart des séries M.C.G. ou de son Débile Confrère sont des avatars de ce qui se faisait il y a quinze ans, un petit peu plus adolescent certes (on ne peut pas dire adulte). On reconnaît par exemple (chez DC, pas chez Marvel !) l'existence dans les comics des homosexuels et du SIDA (dans la mini-série « Millenium » et la série qui en est sortie « The New Guardians »), mais ceci traité avec un ton bien gentil et pas très original, ou bien carrément rambomaniaque avec abondance de grosses bastons (voir les deux séries consacrées au « Punisher » -une copie du héros des romans « L'Exécuteur »—, chez Marvel, ou les séries « Watchdog », « Checkmate », « Peacemaker » chez DC). Dans l'ensemble, les bonnes surprises ne viennent plus que de petits éditeurs indépendants (Eclipse, First, Eternity Comics, Dark Horse, Hero Comics,...), apparus au cours des dernières années. Ils ne sont pas liés par les mêmes contraintes d'auto-censure que les deux grands et, par une politique de relations éditeur-auteur différente, attirent plus des créateurs plus originaux que DC et Marvel.

Heureusement, il reste quelques auteurs qui n'ont pas peur d'innover.

Frank Miller, après un passage très remarqué chez Marvel où il a renouvelé Wol-

verine (Serval en VF) et régénéré Daredevil, passe chez DC pour créer son génial RONIN. Devant l'insuccès commercial, il est obligé de s'assagir, mais il en reprendra certaines composantes pour s'attaquer à Batman avec sa mini-série « Dark Knight » (dont la traduction française fut brièvement disponible chez Aedena), puis, comme scénariste, « Batman : Year One ».

Bill Sienkiewicz, après plusieurs années de travaux intéressants graphiquement chez Marvel (en particulier sur les « New Mutants ») explose sous la houlette scénaristique de Miller, qui reprend l'un des personnages qu'il avait introduit dans Daredevil, pour la mini-série « Elektra : Assassin », brisant les carcans du dessin et du mode de narration traditionnels des comics, pour laisser place aux planches peintes. Une « Graphic Novel » consacrée à Daredevil suivra.

Howard Chaykin ramène le Shadow à notre époque (dans une mini-série qui sera suivie d'une série scénarisée par Andy Helfer, et successivement dessinée par Bill Sienkiewicz et Kyle Baker), avant de s'attaquer à un autre héros DC ancien, « Blackhawk ».

D'autres dessinateurs et scénaristes tentent d'explorer des voies nouvelles dans la construction et le contenu des récits, et leur forme (citons en vrac J.M. DeMatteis, Neil Gaiman,...).

Alan Moore et Dave Gibbons dynamitent le genre super-héros en 86 avec « Watchmen » (Les Gardiens, cf.l'article de Fang).

LES EDITEURS DE COMICS FRANCAIS

Il y a encore deux ans, trois éditeurs se partageaient le gâteau super-héros en France : LUG, AREDIT-ARTIMA et SAGEDITION.

SAGEDITION a acquis les droits de plusieurs titres de DC, les plus gentils, Superman et Batman, agrémentés de vieilles séries des années 70. Le public de l'éditeur est le plus jeune et sa politique s'en ressent.

AREDIT-ARTIMA publiait de nombreuses séries de Marvel et DC, d'abord en format de poche noir et blanc jusqu'à la fin des années 70, puis en format comics et en couleur. Son principal défaut était de publier tout et n'importe quoi, dans un peu n'importe quel ordre, sans trop se soucier des chronologies des séries. Il devenait nécessaire d'acheter plusieurs titres pour suivre une série (ainsi une série d'épisodes de « Dr Strange » fut scindée entre trois magazines). Cette attitude j'm'en foutiste, combinée à une certaine érosion du marché, a conduit cet éditeur à un arrêt quasi total de ses activités dans ce domaine.

Rendons à César ce qui est à César : les éditions LUG ont eu l'honneur d'introduire les super-héros sur le marché français en 1967, par le biais d'un journal appelé FANTASK, interdit au bout de 7 numéros. Récidive en 1969 avec MARVEL (interdit au bout de 13 numéros), WAMPUS (6 numéros) et STRANGE (qui continue encore aujourd'hui). Vinrent par la suite plusieurs autres titres (TITAN, SPECIAL STRANGE, NOVA, et les éphémères MUSTANG et SAGA). LUG a eu le mérite de promouvoir les super-héros en France et même de tenter les seuls essais de création française en ce domaine, avec PHOTONIK et le regretté MIKROS dont les scénarios ne déparaient en rien face à ceux des feuilletonistes du début du siècle (cf. La saga du PSI).

Toute médaille a son revers et LUG n'y échappe hélas pas. Echaudé peut-être par ses démêlés avec la Commission de Contrôle et de Surveillance, qui a interdit plusieurs de ses titres, LUG, sur le moindre avis de ladite Commission, n'hésite pas à arrêter la publication d'une série ou à faire sauter des épisodes jugés « trop violents » (cf. « The Eternals », interrompue au cinquième épisode ou « Daredevil » : nombreux épisodes supprimés, presque tous les épisodes retouchés, et publication interrompue brutalement, lorsque la série se mit à parler de choses pas propres comme la drogue).

Non content de sauter des épisodes « non-indispensables » (? ? ?), LUG a également pris la mauvaise habitude de retoucher les dessins, ou de les supprimer, allant parfois jusqu'à les remplacer par des dessins d'artistes maison faits pour boucher les trous. On citera pour mémoire l'épisode de Daredevil relatant la mort d'Elektra, « allégé » de plusieurs pages et rendu totalement incompréhensible, la mini-série Serval (deux ou trois pages coupées par épisode), ou les X-men, dans Spécial Strange, qui se voient depuis plusieurs numéros amputés de deux pages par épisode.

Ceux qui désireraient avoir plus de détails sur la censure version LUG, pourront se reporter au numéro 14 du magazine SCARCE, qui lui a consacré un très bon article.

LES JEUX

Une fois enlevés les deux thèmes principaux utilisés par les créateurs de jeux de rôle, à savoir l'Heroic-Fantasy et le Space Opéra, les Super-Héros est l'un de ceux qui ont le plus inspiré les auteurs.

Plusieurs, parmi les plus anciens, ne sont jamais arrivés en France.

A tout seigneur tout honneur, ouvrons le feu avec SUPERHERO 2044, de Donald Saxman (éditeur Gamescience). Le tout premier jeu de super-héros, datant de 1977, a commencé comme « une campagne variante de D&D », se-



V-F illustration SERVAL -LUG



V-O illustrations WOLVERINE - MARVEL

Dites Les Deux Trolls et commandez



ADD - Livre du Maître	.....	171 F
ADD - Livre du Joueur	.....	145 F
ADD - Manuel des Monstres	.....	145 F
Appel de Cthulhu	.....	189 F
- Les Monstres	.....	99 F
- Les Années folles	.....	203 F
- Les Masques de Nyrlathotep	..	169 F
Stormbringer	.....	180 F
- Le Voleur d'âmes	.....	128 F
- Démons et magie	.....	109 F
Maléfices	.....	169 F
- Cœur cruel	.....	59 F
Rêve de Dragon	.....	149 F
- La Cité des 13 plaisirs	.....	75 F
Runequest	.....	225 F
- Les Dieux de Glarentha	.....	178 F
James Bond 007	.....	119 F
- Docteur No	.....	69 F
- Manuel Secteur Q *(prochainement)*		
Warhammer	.....	179 F
Hawkmoon	.....	190 F
- Ecran	.....	70 F
Star Wars	.....	89 F
- Guide *(prochainement)*		
Multimondes	.....	203 F
Blood bowl	.....	157 F
- Zone mortelle	.....	99 F
Full metal planete	.....	298 F
Baston	.....	198 F
Advanced Squad Leader	.....	390 F
Cry Havoc	.....	169 F
Calendrier TSR 1989	.....	77 F
Agenda du Joueur 1989	.....	69 F
La fureur de Dracula *(prochainement)*		
Tempête sur l'échiquier *(prochainement)*		

etc. **etc.**

LES DEUX TROLLS A VOTRE SERVICE

Recherche de Partenaires
Conseils Ludiques
Organisation de Tournois
CATALOGUE GRATUIT (*)
FIGURINE GRATUITE A LA PREMIÈRE COMMANDE
Offre valable jusqu'au 10 mars 1989, le cachet de la poste faisant foi, pour un achat supérieur à 150 F.

BON DE COMMANDE **Les deux Trolls** **Tél. : (16-1) 64 57 09 73** 18 rue de Milly - 91540 MENNECY

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____ Tél.: _____

Code Postal : _____ Ville: _____

Désignation des Jeux	PRIX
Participations aux frais	30,00 F
TOTAL	

COM 15

VENTE PAR CORRESPONDANCE

(*) Pour recevoir notre catalogue gratuit joindre 2 timbres à 2,20F. Tous les jeux sont distribués dans la limite des stocks disponibles.
Règlement par ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ Mandat à l'ordre des Deux Trolls ☐ Contre remboursement (joindre 18,00 F).

lon les mots de l'auteur... Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il en a gardé l'aspect fourre-tout : un livret dont la présentation a un côté fanzine très net, regroupe toutes les règles et les éléments du background légèrement futuriste. Au passage, un chapitre est oublié par l'auteur : les super-pouvoirs. Les joueurs sont censés décrire leurs personnages et leurs pouvoirs, et ensuite tenter de quantifier ces derniers en termes de technique de jeu en utilisant les éléments de technologie mis à leur disposition dans les règles.

Dans la foulée, passons sur les autres jeux mineurs. En 1981, une petite firme, Heritage, publia un jeu de super-héros, surtout axé sur les combats, qui lui permettait de placer ses figurines : SUPER HEROES & SUPER VILLAINS, de Brian Philips. Le même publie, à compte d'auteur, un OFFICIAL SUPER HERO ADVENTURES GAMES, qui tourne également uniquement autour des combats, et bénéficie d'un système d'expérience TRES particulier : à la suite d'un combat, les joueurs gagnent des points d'expérience qui leur permettent de choisir un autre personnage (meilleur), dans la liste de ceux qui sont proposés avec le jeu.

On passera également sur SUPER SQUADRON (Adventures Simulations 1983), le premier jeu de rôle australien, et sur SUPRA SENTINEL, de Judges Guild, une petite firme plus connue pour ses campagnes D&D. SUPER VILLAINS (Task Force Games 1983), qui propose de jouer des vilains négociant et combattant pour prendre le contrôle de New York, et CHALLENGERS (de Ragnarok Enterprises) qui nécessite d'extraire des racines carrées et cubiques en cours de jeu, ne méritent pas non plus trop d'attention.

Un mot enfin sur SUPERGAME (DAG Design 1980) qui introduit un concept beaucoup réutilisé depuis : la création de personnages par allocation de points, sans tirage aléatoire.

Reste le peloton de ceux que l'on peut trouver assez facilement dans les boutiques de l'Hexagone.

VILLAINS & VIGILANTES (Fantasy Games Unlimited 1979) souffre des défauts des jeux de la première génération (pas de système de compétences fixe, système de combat jugé un peu lourd par certains). Mais, en contrepartie, c'est probablement celui qui laisse le plus de liberté aux joueurs.

CHAMPIONS (Hero Games 1981) établit de nouveaux standards en ce domaine. Reprenant l'idée de création de personnages par allocation de points, les auteurs l'ont poussée aussi loin qu'il était possible, pour donner un contrôle total au joueur durant toute la création, laquelle donne déjà une grande quantité de renseignements sur l'histoire du personnage. Un système de combat un peu lourd, encombré d'un grand nombre de règles optionnelles, limite hélas le succès de ce jeu, probablement le meilleur sur le thème des super-héros. Il est à noter



que l'éditeur s'est également lancé, sous le nom Hero Comics, dans la publication de comics dérivés des aventures des premiers héros de CHAMPIONS (trois titres à l'heure actuelle : CHAMPIONS, MARKSMAN, FLARE).

Chaosium avait tenté un premier essai dans ce domaine en 1980, avec WORLDS OF WONDER, un jeu d'initiation basé sur le « Basic Role Playing », et dont l'un des mondes proposé était habité par des super-héros. Ce monde a ensuite été développé jusqu'à publication sous son propre titre, SUPERWORLD. Reprenant, sous une forme moins stricte, le principe de création de CHAMPIONS, d'une part, et le système de résolution Chaosium, d'autre part, SUPERWORLD a souffert d'un prix beaucoup trop élevé qui l'a empêché d'atteindre le succès auquel il pouvait prétendre.

La firme Palladium a fait deux incursions dans le genre, avec HEROES UNLIMITED et TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES. Le premier est une version très classique des super-héros, desservie par un système qui, quoiqu'assez simple dans son édition « révisée », ne m'a jamais paru tout à fait adapté à ce thème. Il a toutefois les règles de création de personnages technologiques les plus fouillées et les plus intéressantes que j'ai vues. Le second est adapté d'une bande dessinée de Kevin Eastman et Peter Laird, devenue l'un des hits de ces dernières années aux States, et depuis peu victime d'un merchandising à tout crin (dessin animé TV, personnages plastiques articulés,...). Le thème est simple : des tortues, à la suite de Kirby sait quel accident, ont subi d'étranges mutations qui leur ont donné des « pouvoirs et des capacités bien supérieurs » à ceux des... animaux normaux, et s'en servent pour combattre le Mal et l'injustice.

L'anglais Games Workshop nous a gratifiés pour sa part d'un GOLDEN HEROES affligeant par son manque de cohérence et d'originalité, son système de création de personnage peu agréable et son système de combat trop lourd pour l'effet obtenu ; ils ont heureusement cessé la parution.

Dans ENFORCERS (21st Century Games 1987), les héros sont quasiment les équivalents des Juges de « Judge Dredd », et ont toute latitude pour faire respecter la loi. Regrettable.

Tous ces jeux offrent soit un background libre, limité par les choix du MJ uniquement, soit un background proposé par les auteurs (ENFORCERS). La seule exception est TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES, basé sur un comic publié par un éditeur indépendant.

Il existe toutefois deux univers « tout fait », en plusieurs décennies de publications diverses, qui ne pouvaient que tenter les éditeurs. Ceux qui ont décroché la timbale sont Mayfair Games pour DC et TSR pour MARVEL.

DC HEROES est centré autour d'un système inédit, permettant de simuler aussi bien Batman que Superman. S'il n'est pas des plus difficiles à mettre en œuvre, il n'en nécessite pas moins une certaine habitude pour être utilisé au mieux. Les suppléments sortent à grande vitesse, et le jeu semble avoir un certain succès aux USA.

Mais le grand vainqueur actuel, celui qui semble ravir à CHAMPIONS le titre de meilleure vente, sera sans doute le MARVEL SUPER HEROES de TSR. Centré sur le principe de la table unique assortie d'un système de règles d'une souplesse immense, complété par une version « avancée », plus détaillée, basé sur l'univers le plus intéressant établi dans les comics, MSH a tout pour satisfaire les débutants comme les amateurs confirmés qui ne manquent pas de customiser les règles à leurs manières. La traduction française du jeu de base, par Schmidt France, devrait en outre lui permettre d'envahir ce marché encore peu exploité.

Patrice Mermoud

illustrations extraites de MARVEL UNIVERSE - LUG

BIBLIOGRAPHIE

– « The Encyclopedia of Super-Heroes » et « The Encyclopédia of Super Villains » de Jeff Rovin (Facts on File Publications) disponibles à la librairie ALBUM.

– « The Official Handbook of the Marvel Universe ». 10 volumes, Marvel Comics Group, disponibles dans les librairies ALBUM et DEESSE. Une version française d'une première édition, datant de 1983, est en cours de publication chez LUG.

– « Who's Who in DC Comics », équivalent DC du précédent, en 26 comics plus deux mises à jour de quatre numéros chaque.

– SCARCE, le seul journal français consacré aux comics, publié par l'Association SAGA, 68 rue Jacques Prévert, Bat.G Appt 141, 95320 St Leu la Forêt, disponible par abonnement ou dans les librairies ALBUM et DEESSE.

Librairies : (la bibliographie ci-dessus cite des librairies parisiennes, par manque de connaissance sur les stocks des librairies de province. La plupart ont un service de vente par correspondance.).

ALBUM : 6/8 rue Dante, 75005 Paris. Tél (1) 43 54 67 09

COLLECTOR'S : 83 cours de l'Yser, 33800 Bordeaux. Tél 56 94 76 27

DANGEREUSES VISIONS : 81 rue de la Monnaie, 59800 Lille. Tél 20 06 51 51

DEESSE : 8 rue Cochin, 75005 Paris. Tél (1) 46 34 18 31

Sur Droïd vous allez vous faire plein d'ennemis.

Droïd, c'est la guerre inter-galactique sur Minitel. Vous greffez votre cerveau sur un robot (tueur, expert ou amazone) et vous entrez alors dans un univers de science-fiction où vous allez vous battre contre tous les autres connectés. Votre seule chance de survie : rejoindre une alliance pour avancer impitoyablement de planète en satellite et éviter les pièges de l'ennemi jusqu'au challenge suprême, défier l'ordinateur central Superdroïd et le détruire.



WATCHMEN

Minuit moins trente secondes

Ouais, mais les Super-Héros, c'est pas que d'la gnognotte, la preuve...



WATCHMEN est un objet de culte. Comprendre ceci, c'est déjà situer le phénomène à sa juste mesure. Servie en France par la très belle traduction de Jean-Pierre Manchette (lui-même célèbre auteur de romans noirs), LES GARDIENS est plus qu'une bande-dessinée, un mythe. Ses créateurs, Alan Moore et Dave Gibbons, sont anglais. Il fallait peut-être ce décalage entre les USA et l'Europe pour donner enfin son sens au mythe des Super-Heros.

« Qu'est ce qui est arrivé au rêve américain ? Regarde dans la rue, pauvre con. Il est devenu réalité... »
Le Comédien (1977)

J'ai toujours détesté les super-héros. Les super-héros avaient toujours bonne conscience, et je détestais leur hypocrisie. Les super-héros vivaient des aventures toujours plus rocambolesques, et je hais les mauvais scénarios. Les super-héros combattaient le Mal à travers de ridicules pantins, et je hais les fantoches. Je hais les super-héros.

Et puis en 1986, Frank Miller, un américain, fit subir un électro-choc à Batman et Superman, et m'initia à cette saga que les dessinateurs de comics avaient transformée en un Dallas de papier. Puis vinrent Moore et Gibbons, et Watchmen, précédé de son aura... Les gens se battaient pour les exemplaires originaux, pouvaient citer par cœur les répliques de la BD, s'arrachaient les badges, etc... Pour une fois, la rumeur publique valait d'être suivie. Rorschasch, le Comédien, le Hibou, Laurie et Ozymandias me sont devenus familiers au fil des heures où j'ai lu et relu cette saga jusqu'à la posséder par cœur. J'ai vécu avec eux des émotions extraordinaires, comme le jeu de rôle en fait vivre plus souvent que la BD. Peut-être parce que ma vie, la vôtre, étaient impliquées dans cette histoire, que sans le savoir, nous étions les PNJ de Watchmen.

« Vous savez ce dont je rêve ? Je rêve que toute la vermine de l'humanité n'a qu'une seule gorge, et que mes mains l'enserrent. »
Rorschach (1975)

La violence est omniprésente dans Watchmen. Une violence terriblement réaliste. Les balles y marquent leur impact, les défenestrés ne freinent pas leur chute au dernier instant, les bombes explosent, le carnage américain ne cache rien de sa démesure. Et pourtant Watchmen est un hymne à l'humanité, à la tendresse, à l'amour. J'ai pleuré en terminant de lire Watchmen la première fois. On ne fait pas pleurer un orc tous les jours.

« Tu sais, un peu de violence gratuite, après toutes ces histoires de conspiration... ça sera un peu comme un retour à la normale... »
Le Hibou



Les super-héros existent. Appelez-les vengeurs masqués, super-crétins, pantins de l'extrême droite capitaliste, ils existent. Ils ont toujours existé, mais la loi leur interdit maintenant d'utiliser leurs super-pouvoirs, leur attirail de savants fous.

Le Comédien s'est mis au service des politiciens de Washington. La quarantaine bien sonnée, il traîne sur son visage les cicatrices d'une rixe au Vietnam et dans son âme un secret trop lourd. Quelqu'un va se charger de l'en délivrer, du haut du vingt-deuxième étage de son appartement.

La mort de l'un des leurs va remettre en activité les derniers Gardiens. Laurie, Dr Manhattan, Ozymandias, Rorschach et le Hibou...

Une jeune femme trop peu sûre de sa sexualité, à la recherche d'un père disparu.

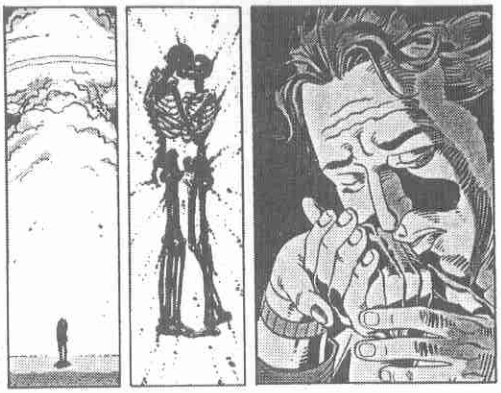
Un être qui a été désintégré dans une expérience atomique, et qui n'obéit plus aux lois du Temps et de l'Espace.

Un milliardaire, plus habitué à lancer sur le marché des jeux pour enfants retraçant ses aventures passées qu'à affronter le Mal.

Un malade obsédé de purification, prêt à basculer dans la violence fasciste.

Un quinquagénaire rongé par le cholestérol et la cigarette, à moitié impuissant.

Au fil de douze épisodes, Moore et Gibbons vont nous amener à suivre l'évolution de ces héros improbables. Ils souffrent, ils doutent, ils se débattent dans les méandres d'un scénario apocalyptique. Pas besoin de kryptonite ici, cette fameuse substance qui ôte à Superman tous ses pouvoirs. Car chacun des Gardiens garde en lui sa propre kryptonite, chacun d'entre eux est son pire ennemi. Rongés par leur passé déchu, leur impuissance présente, les Gardiens ne peuvent plus envisager l'avenir. D'ailleurs, l'humanité aura-t-elle un avenir ? Reste le combat pour une certaine dignité, le combat pour survivre, dans un monde qui s'écroule. Interrogation sur le souvenir, sur la valeur de la vie humaine, sur le Mal nécessaire, Watchmen n'est plus seulement de la BD, cela devient un roman graphique, comme le souligne l'édition anglaise. Les épisodes sont parsemés d'anecdotes, de commentaires, de documents annexes. Le tout s'enchaîne avec une terrifiante précision, et le lecteur fébrile ne peut que suivre, adhérer à cette histoire faite de flash-backs, de digressions, qui avance parfois à pas de géants pour ensuite traîner en arrière, qui exécute parfois en trois cases un personnage principal pour galvaniser le récit. On sort de Watchmen meurtri.



« Quand tu plonges ton regard dans l'abîme, l'abîme plonge son regard en toi »
Nietzsche

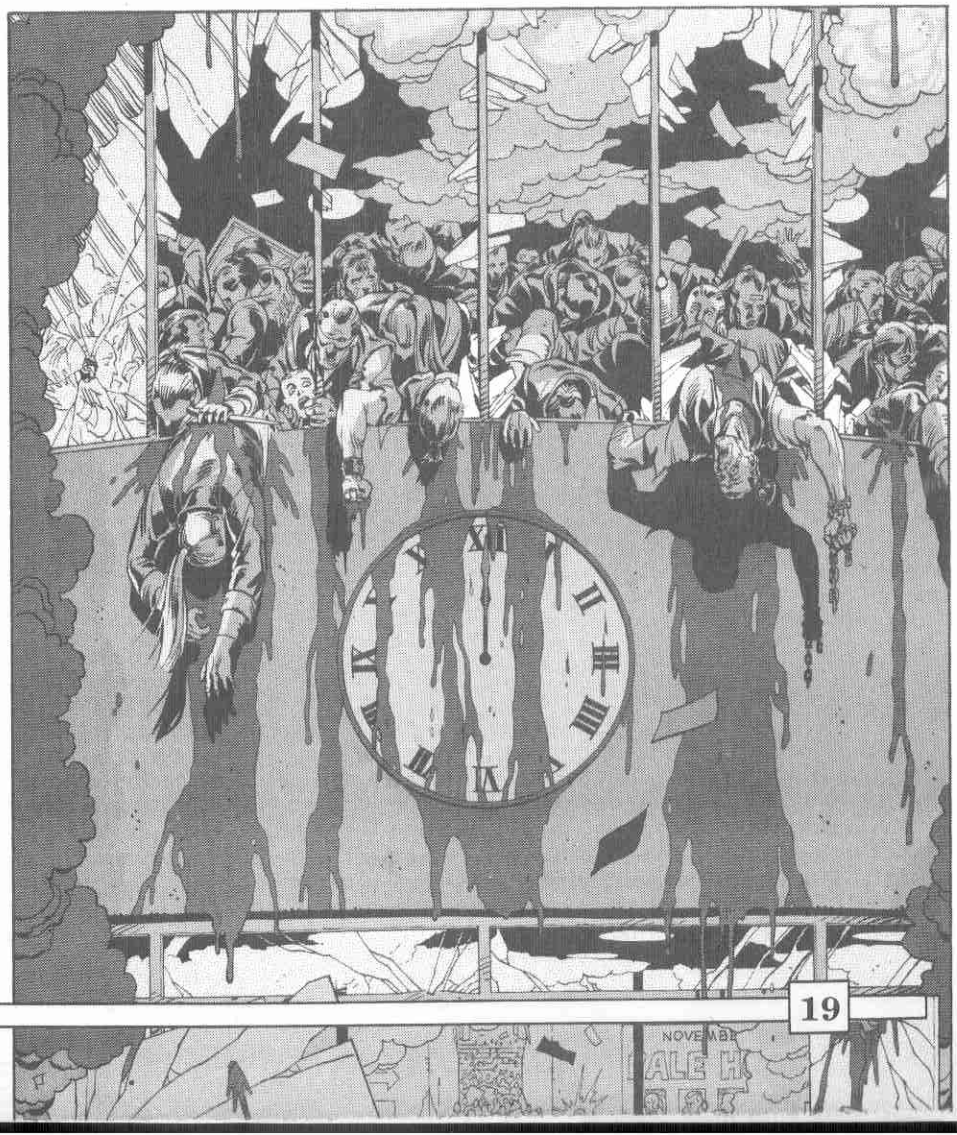
Pourquoi vous parler de Watchmen dans un magazine de jeux de rôle ? Je pourrais jouer les abrutis, vous dire qu'existe déjà une version prête à jouer de Watchmen pour DC HEROES... Je pourrais vous donner des caractéristiques pour jouer Rorschach dans Trauma, ou Ozymandias dans Marvel Super-heroes... Je n'en ai pas le goût ni l'envie.

J'ai relu Watchmen ce soir, et il fait maintenant nuit. J'ai vu la face de la Bête. Watchmen est une gangrène, Watchmen est obsédant de logique. C'est horrible, horrible. Je sais pourquoi Le Comédien s'est laissé défenestrer, je sais pourquoi Rorschach... Lisez Watchmen, c'est tout ce que je peux en dire. Il n'existe rien de tel. Vous n'oublierez jamais cette œuvre... Je vais quant à moi essayer de trouver le sommeil.

« Dan, je ne suis pas un méchant de comic-book à 3 francs cinquante. Penses-tu réellement que je t'aurais détaillé mon plan de génie s'il restait une chance même infime que tu puisses en affecter le déroulement ?... Quand vais-je le faire ?... Je l'ai fait il y a trente-cinq minutes maintenant. »
? ? ? (1990 ?)

Fanq

La bande dessinée LES GARDIENS, de Alan Moore et Dave Gibbons, est éditée en France par les éditions Zenda, en six volumes, dans une traduction de J.-P. Manchette.



AIDE DE JEU

L'APPEL de CTHULHU

Oh, toi, Gardien des Arcanes retors et sadique, sois satisfait ! Tu peux baver d'avance sur le plaisir pervers que tu vas tirer de cette aide de jeu. Elle va devenir le cauchemar des investigateurs pour les siècles à venir...



DE LA LITTÉRATURE...

L'œuvre de Lovecraft a été adaptée au jeu de rôle par Sandy Petersen avec un amour et un respect évident de l'atmosphère des nouvelles du Maître. Le concept de Santé Mentale aurait, nous pouvons en être certains, fait pâlir de bonheur l'ermite de Providence. La seule différence visible entre les deux créations est la possibilité de survie accordée aux investigateurs, même si celle-ci est bien minime... alors que la plupart des héros de Lovecraft sont voués dès l'entrée de jeu à la mort ou à la folie au détour de leur aventure... Les puristes critiquent cet écart, nécessaire pourtant à la continuité d'une campagne et à l'étoffe des investigateurs. Les Gardiens trop cruels finissent par décimer, de partie en partie, des pions archétypes, guère plus fouillés que les abrutis qui hantent les séries d'horreur à la Jason, Halloween, etc...

Il est pourtant un autre oubli dans le travail de retranscription de Sandy Petersen (loué soit-il), une donnée fondamentale de l'œuvre de Lovecraft, issue certainement de sa psychologie tourmentée et de sa peur de l'Autre : l'idée de DÉGÉNÉRESCENCE. Pas seulement une décomposition physique ou un avilissement mental au contact des forces du Mal, mais une tare génétique sans échappatoire possible. Nombre des héros de Lovecraft se rendent compte trop tard, après avoir survécu aux attaques physiques de leurs ennemis, que leur hérédité finit par les vaincre de l'intérieur...

C'est le cas, parmi tant d'autres, du narrateur du Cauchemar d'Innsmouth. Lors d'un voyage dans cette ville de la côte Est des Etats-Unis, il découvre que les habitants sont en passe de se transformer en Profonds. Cette dégénérescence est le fruit d'une lourde hérédité, le capitaine Obed Marsh, natif d'Innsmouth, ayant ramené de ses périples maritimes quelques femelles qui se sont fondues dans la population locale... Régulièrement, certains habitants, arrivés à un stade de dégradation trop grand, disparaissent dans les eaux où ils vont rejoindre leur famille originelle. Cette coexistence de l'humain et de la bête n'épargnera pas le narrateur. Après avoir dénoncé la ville aux autorités et amené sa destruction par la Marine et l'Armée, il devra se rendre à l'évidence. Sa famille était originaire d'Innsmouth, et il acquérera peu à peu « le masque d'Innsmouth », avant d'aller rejoindre les siens...

... AU JEU

Imaginons le cas d'un investigateur choisi au hasard par le Gardien pour porter ce genre de tare génétique... Je vois vos yeux qui s'animent, chers et cruels Gardiens des Arcanes... Il faudra s'assurer que le joueur est suffisamment solide et intelligent pour apprécier la... plaisanterie, et surtout ne pas éveiller sa méfiance. S'il s'agit d'un orphelin, ou d'un personnage sans famille proche, il sera d'autant plus facile de lui inventer une généalogie ambiguë. Mais après tout, une merveilleuse famille italienne bien soudée et unie, n'ayant jamais quitté les faubourgs de Boston, fera aussi bien l'affaire. Boston est un port, et les adoptions ne sont pas faites pour les chiens...

Donc, imaginez que, au détour d'une aventure particulièrement terrifiante, de retour dans son home douillet, notre investigateur commence par être victime de cauchemars étranges. Inutile d'attirer son attention par leur contenu. Il serait dommage de l'amener à voir immédiatement en rêve *« de grandes étendues d'eau qui s'ouvraient devant moi, où j'errais sous de gigantesques portiques, dans des labyrinthes de murs cyclopéens couronnés d'algues, en compagnie de grotesques poissons »*. En effet, à la différence des héros de Lovecraft, vos joueurs connaissent sans doute leur bestiaire inhumain, et vous risquez de leur mettre la puce à l'oreille bien avant que celle-ci se transforme en branchie... Non, quelques cauchemars saugrenus, peuplés de monstres informes, feront parfaitement l'affaire. Notre investigateur chéri en sera légèrement perturbé, mais ne perdra pas de points de Santé Mentale. En effet, la folie serait une échappatoire trop commode, et il est normal que naisse entre lui et l'indicible un début de... familiarité. Vous vous chargerez, au fil des aventures qu'il traverse, d'introduire à doses homéopathiques quelques gâteries, prodromes à la transformation physique : ainsi l'investigateur manifestera-t-il progressivement un appétit marqué pour les fruits de mer, passera sans doute une partie de ses nuits dans sa baignoire, supportera de plus en plus difficilement le plein soleil, et sera constamment assoiffé. Ne parlons pas de l'odeur corporelle gênante qu'il commencera à dégager, sans toutefois s'en apercevoir. Ces petits riens créeront un malaise entre lui et ses amis, et il est probable que certains d'entre eux commencent à douter de la Santé Mentale de leur camarade. A vous de faire croire à tout ce beau monde que l'investigateur est

« Tout a commencé pour Jason Marsh par ce retour à Boston, une nuit d'hiver 1927, avec Silas Murchison et Tony Cafiosi, sous la neige de décembre. Tout a commencé par cette chambre d'hôtel où les trois investigateurs rescapés du cauchemar de Dunwich avaient décidé de passer la nuit. Abrutis de sommeil, ils s'endormirent sur le lit ou dans les fauteuils, sans prendre la peine de se déshabiller. Jason craignait de revoir en rêve la mort de leurs compagnons. Au lieu de quoi, il fit un rêve étrange et pénétrant... »

Plus profond encore...

l'objet d'une série de phobies secondaires à ces expériences traumatisantes qui sont le lot des héros de l'Appel...

L'investigateur lui-même interprétera sans doute les premiers signes de sa transformation comme des signes de folie naissante. A-t-il bien apercu le miroitement de quelques écailles au moment où il tirait la bonde de sa baignoire pour laisser écouler l'eau ?... Est-ce le chat qui a ouvert la porte du frigidaire en pleine nuit pour dévorer deux merlans crus dont seules les arêtes traînent dans la cuisine ?...

La transformation physique doit être graduelle, et peut même être réversible, tout au moins au début : écailles qui passeront aux yeux d'un dermatologue pour une ichtyose, rarissime maladie de peau pour laquelle un séjour au bord de la mer pourra être recommandé ! ! !, ou encore aplatissement des oreilles avec modification progressive du conduit auditif en branchie... Attendez que le malheureux se rende compte de sa situation tout seul. Il y a gros à parier que ce moment à lui seul vous paiera au centuple pour votre patience. Tâchez de vous montrer à la hauteur. Ne dévoilez pas tout d'un bloc. Si l'investigateur veut aller questionner sa vieille maman au sujet de son ascendance réelle, jouez le jeu... S'il tente de découvrir une cure à son affliction, laissez le faire... Il y a peu de chances qu'il en parle à ses collègues, surtout si ses bizarreries ont fini par créer un climat de méfiance peu propice aux confidences. Lorsque votre investigateur aura pris conscience de sa dualité, achevez le tableau. Faites monter la bête en lui, faites qu'il ait faim de poisson vivant, qu'il devienne méchant, violent... Souvenez-vous du personnage magnifiquement interprété par Jeff Goldblum dans LA MOUCHE. Si votre investigateur a une fiancée, ou une femme... votre cruauté n'aura plus de bornes. Mais je vous laisse imaginer ce genre de détails, le contact de sa peau gluante et froide, ses lèvres visqueuses... hmmmm... un régal...

Enfin viendra le moment où la bête prendra le pas sur l'homme : *« L'horreur que j'éprouvais au début s'amoindrit de jour en jour : je me sens étrangement attiré par les abîmes sous-marins au lieu de les craindre. Dans mon sommeil j'entends et j'accomplis des choses bizarres et, quand je me réveille, je ressens une formidable exaltation de tout mon être. »*

La suite des évènements dépendra essentiellement de vos joueurs, et des relations entre les différents personnages. La paranoïa et la méfiance engendrées par la dégradation mentale puis physique de l'investigateur annihilera-t-elle la pitié de ses anciens compagnons ? Lui-même sera-t-il consommé de haine et de jalousie envers leur humanité intacte ? Ou bien le souvenir des luttes passées fera-t-il hésiter les protagonistes à commettre l'irréparable et à s'entre-tuer ? Quelles seraient alors les conséquences pour les investigateurs ? Accepter la monstruosité de l'Autre, n'est-ce-pas le premier pas vers une plus grande compréhension de la cosmogonie qui régit notre Univers ? Verront-ils, eux aussi, la lumière ? Leur ancien compagnon réussira-t-il à les convaincre de la Beauté de sa nouvelle existence... une immortalité de dévotion aux Vrais Maîtres de l'Univers ?...

A vous de jouer, et de laisser vos joueurs écrire eux-mêmes leur épilogue à ce qui ne serait sans cela qu'une manipulation sans intérêt... Quant à moi, je vous laisse. *« Je vais préparer la fuite de mon cousin enfermé dans l'asile d'aliénés de Canton, et nous nous rendrons tous les deux à la cité prodigieuse d'Innsmouth. Nous gagnerons à la nage le récif au sein des flots, puis nous plongerons à travers de noirs abîmes jusqu'à la cyclopéenne Y'ha-nthlei aux mille colonnes : là, en compagnie de Ceux des Profondeurs, nous vivrons à jamais dans un univers de merveilles et de gloire. »*



Christian Lehmann

(avec la participation exceptionnelle de H.P.L.)

DANS LE
NOUVEAU
QUARTIER
QUI PLAIT

TEMPS LIBRE

FIGURINES

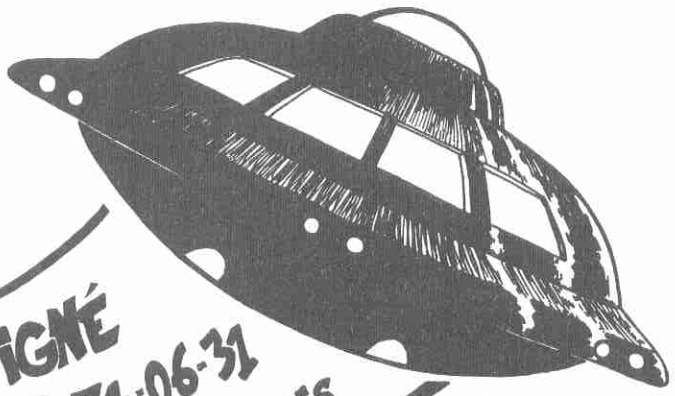
ÉLÉMENTS DE DÉCORS

JEUX DE ROLE

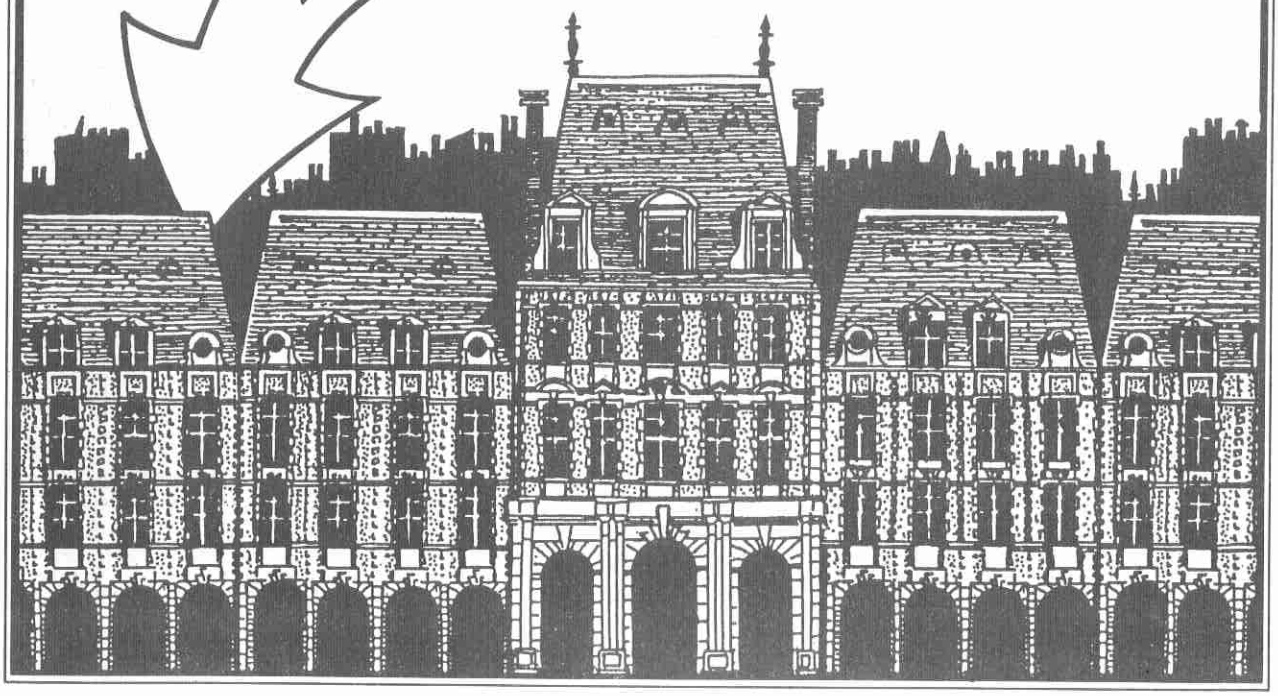
BOARDGAMES

WARGAMES

etc.



22 RUE DE SÉVIGNÉ
75004 - PARIS TEL: 42-74-06-31
METRO : LIGNE 1 - ST PAUL - LE MARAIS



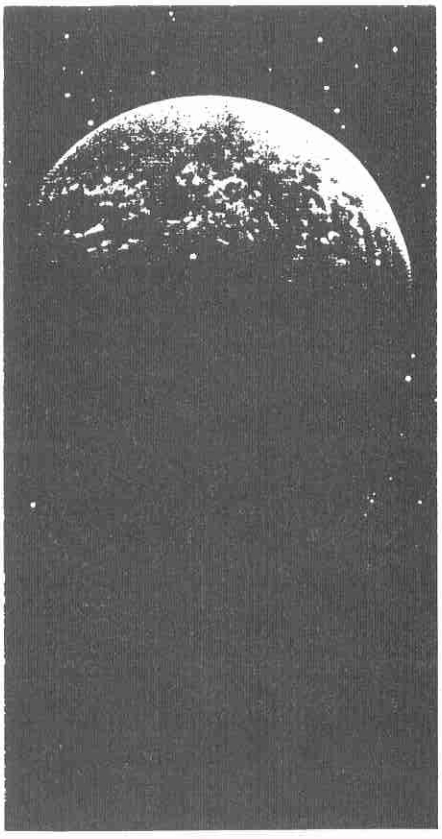
Hep vous, les Rebelles, oui oui vous ! Allez m'chercher ça là-bas et ramenez- le moi ici... Et qu'ça saute !

STAR WARS® SCÉNAR

Pour Jean B. : pardon d'avoir destabilisé l'ytterbium que tu avais inventé.

Pierre Zaplotny

PRÉLUDE ...



Il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine...

La Rébellion a subi de nombreux revers. La base de Hoth a dû être évacuée d'urgence, et à quel prix ! Le capitaine Solo est tombé dans les griffes de Jabba the Hutt. Le commandant Skywalker a été gravement blessé, et l'on murmure qu'il a échappé de peu à un sort pire que la mort... Pourtant personne ne perd espoir, et les projets fleurissent dans les vaisseaux disparates de la petite flotte rebelle. Au matin de l'une de ces journées factices qui rythment la vie à bord des Transports, le Faucon Millenium est annoncé : Lando Calrissian et Chewbacca sont de retour. Vers midi, les PJ sont convoqués d'urgence chez l'amiral Ackbar, avec armes et bagages : ils partiront directement après l'entretien. Et que ça saute...

L'amiral Ackbar, la Princesse Leïa, Lando Calrissian, Luke Sywalker, R2D2 et C6PO sont dans la pièce où pénètrent les PJ. Le Mon Calamari les accueille par ces mots : « Ah messieurs. Nous avons besoin au plus tôt d'une Navette Impériale de Liaison **(1)**. Votre mission consiste à voler l'un de ces appareils, à le débarrasser de tout ce qui permettrait à l'Empire de le localiser (mouchards, émetteurs), et à le ramener ici. Vous allez apprendre par cœur l'itinéraire de la flotte pour les semaines à venir, afin de pouvoir la retrouver. Vous êtes conscients du fait que ce renseignement ne doit pas tomber aux mains de l'Empire. Voici 10 000 crédits chacun pour vos frais, et un fourrier va vous remettre un ElectroRév **(2)**. Vous partez immédiatement avec le Faucon. Il vous déposera sur Tradéïne, où vous serez livrés à vous-mêmes. Je vous le répète : faites vite, le temps nous est compté ». Tout le monde se lève. « Que la Force soit avec vous ». Peu après, le vaisseau du capitaine Solo et le Chasseur X de Skywalker plongent dans l'hyperespace.

Ce scénario se déroule entre L'Empire Contre-Attaque et Le Retour Du Jedi. Les héros des films sont partis pour Tatooïne afin de délivrer Ian Solo. La navette que les PJ doivent voler est celle-là même avec laquelle le commando rebelle descendra sur la lune forestière d'Endor pour détruire le champ de force qui protège l'Etoile de la Mort, avec les péripéties que l'on sait.

TRADEINE

Le Faucon ne se pose que le temps de débarquer l'équipe. Après de brefs adieux et souhaits mutuels de bonne chance, les PJ sont seuls. Tradéïne est un monde agraire et marin. De grandes îles ceinturent l'équateur, le reste n'est qu'océan. La planète vit de l'exportation des produits alimentaires : l'astroport voit passer de nombreux vaisseaux céréaliers et frigorifiques. L'Alliance se méfie de ce monde peuplé d'humains égocentriques et racistes, qui ne veulent pour rien au monde renoncer au petit confort que leur alloue l'Empire méprisant : il convient de tenir sa langue.

Sortir de l'astroport n'a aucun intérêt, d'ailleurs un non-humain n'a pratiquement aucune chance d'y parvenir (Dissimulation-Discrétion 21). C'est au bar de l'astroport que l'on peut apprendre où l'on a le plus de chances de trouver la navette convoitée. L'établissement ressemble quelque peu à la taverne de Tatooïne (cf. La Guerre des Etoiles), en un peu plus « gentil ». Nos Rebelles prennent connaissance des rumeurs suivantes, que le MJ distillera avec circonspection :

— L'Empire est en train de construire une nouvelle Etoile de la Mort, plus puissante que la première : vrai.

— Le navire de Dark Vador est par ici : vrai, mais Vador n'est pas dedans.

— L'Empereur a succombé à la Peste Tierce : si ça pouvait être vrai !

— Un nouveau système de soudure des métaux a été mis au point à la faculté de Vélane. L'Empire se l'est immédiatement approprié : vrai (voir **3**).

— La flotte rebelle a été écrasée : faux, heureusement.

La capitaine Kawikwa est une Twany (sorte d'autruche dont l'air abruti est fort trompeur). « Oui, (kwaak) je connais un endroit où ces navettes font (kwaak) régulièrement escale. C'est sur... (kwaak) mais un tel renseignement se monnaye (kwaak) n'est-ce pas ? ». Kawikwa possède Marchandage 4D+1. Le prix moyen du renseignement est 1 000 crédits : voir les règles p36. « C'est sur Gilkahande, et il se trouve que par chance (kwaak), je m'y rends tout droit. Bien sûr (kwaak) la route est peu fréquentée, et le transport de passagers est fort (kwaak) onéreux ». Remarchandage : prix moyen du transport, 1 000 crédits/personne.

GILKAHANDE

C'est un monde minier peu important. Le climat y est délicieusement égal : les vents ne tombent jamais en-dessous de 50 km/h, et il pleut 28 heures sur 31. Une petite base impériale y est installée : quatre baraques, un dépôt de matériel et une aire d'atterrissage privée, à la périphérie de l'astroport.



Les PJ trouvent un excellent poste d'observation : le « dorpotoir » d'une sorte de pension de famille duquel on a une vue imprenable sur la base impériale. Seulement voilà, il y a des voisins :

— Un Wookie irascible (mains nues 4D+2) déteste être dérangé quand il ronfle.

— Deux Palmopates (qui ressemblent à Howard le Canard) n'arrêtent pas de se chamailler. Ils se calment instantanément dès qu'ils réveillent le Wookie : on dirait alors des anges. Et alors qui est-ce prend les coups, hein ?

— Plus inquiétant, un Trunk (bipède muni d'une trompe, vêtu d'une robe de bure) ne perd rien de ce qui se dit. Ce délateur vit en rapportant de menues irrégularités à la police locale. Si les PJ ne montent pas leur surveillance avec une discrétion REMARQUABLE, le Trunk les repère et les tient à l'œil. Il n'ose pas les dénoncer sans motif sérieux : se tromper (!) lui coûterait cher. Le MJ lance secrètement les dés de chaque personnage : s'apercevoir qu'ils sont surveillés est soumis à un jet d'attribut (Perception 15). On ne peut pas neutraliser facilement la créature : elle entretient de très bonnes relations avec le patron, un Batracien à l'humour exécrable.

L'attente commence, et le souvenir des paroles de l'Amiral Ackbar concernant l'urgence de la mission devient obsédant. Le MJ fait durer le suspens jusqu'à ce que les PJ, désespérés, décident de partir tenter leur chance ailleurs. Alors, une navette du modèle convoité se pose. Son arrivée n'était pas programmée dans les registres informatiques de la tour de contrôle. Un chariot automoteur monte immédiatement à bord du vaisseau. Il transporte plusieurs grosses caisses bâchées. Le véhicule redescend au bout de dix minutes, vide. Une enquête rapide (Bureaucratie +8 ou Illégalité +5) permet de savoir que l'astronef redécolle dans deux heures. Pas de temps à perdre.

Si les PJ ont mis l'attente à profit, ils disposent d'un plan pour entrer dans la base. La navette est gardée par quatre Soldats Impériaux (règles p84). Ils s'en tiennent assez loin. Deux droïdes manipulent diverses caisses. Le MJ règle à sa convenance les péripéties accompagnant le vol du vaisseau. A la première sollicitation, les moteurs démarrent, et RRRAOUMMMMMM ! Nos Rebelles sont partis. Mission accomplie ? Allons allons : il faut toujours se méfier de ce qui est trop facile.

LA CARGAISON

La fouille de la navette permet de découvrir un mouchard (le même modèle qui permit à L'Etoile de la Mort de suivre le Faucon Millénium dans La Guerre des Etoiles), pour peu que l'on réussisse un Recherche 18. Le mouchard est branché : le code-dé de l'ElectroRév est donc de 3D.

Les ennuis commencent lors de la visite de la cale. Quatre grosses caisses en métal noir sont alignées au sol. Aucune charnière n'est visible (en fait elles sont sur la face posée contre terre). Toutes portent l'inscription « Ne pas ouvrir. Danger de mort », ainsi qu'un chiffre luminescent : 16. Un examen attentif montre qu'elles font partie intégrante de la coque : elles ont été fixées ainsi au moyen d'un Interpénétrateur Moléculaire (**3**). Une Recherche 7 sur l'ordinateur de bord donne l'information suivante : les caisses contiennent quatre tonnes d'ytterbium instable (**4**), qui peuvent être transportées en toute sécurité durant seize jours (c'est le sens du 16 luminescent). La flotte rebelle est à 30 jours de vol. En d'autres termes, les PJ sont à bord d'une bombe volante...

QUID ?

Mithra, Gilkahande, Vélane et la Monade Industrielle de Fenzy appartiennent à Müller Menskovar, un des Sénateurs qui soutinrent Palpadine dans ses noirs projets. Il y a deux ans, ses hommes

découvrirent de riches gisements d'ytterbium sur Gilkahande. On doit normalement signaler à l'Empereur cette substance hautement stratégique, mais Menskovar aime trop l'argent. Il décida d'exploiter clandestinement la mine. Les installations destinées à stabiliser l'ytterbium sont impossibles à dissimuler. Pas de problème ! L'extraction et la concentration seraient faites sur Gilkahande, et la stabilisation sur Fenzy. La suite était l'affaire d'un jeu d'écritures : un domaine où Menskovar excelle.

Dès que la nouvelle du vol de la navette lui parvient, Menskovar fait diffuser un démenti et utilise Clairvoyance pour localiser l'engin. Il embarque dans sa navette en compagnie de 15 Gardes qui lui sont dévoués (Idem Soldats Impériaux). Il ne désire pas trop que ses petites affaires personnelles soient ébruitées : il règlera cela lui-même.

Müller Menskovar : idem Jedi Raté, avec 5 points du Côté Obscur (n'en utiliser que 2 s'il combat les PJ). Il possède un sabre-laser à lame blanche. Sa navette est un modèle standard aux moteurs gonflés : Multiplicateur d'Hyperpropulsion x. Vitesse sub-luminique 3D.

Que peuvent apprendre les PJ ?

— L'enregistreur de vol de leur navette indique qu'elle a embarqué sa cargaison sur Mithra, une planète minière très gardée, et qu'elle est actuellement en train de rallier la Monade Industrielle de Fenzy : 4 jours de vol. Un jet (Prog.-Rep. Ordinateur 18) confirme que l'enregistreur a été savamment « bricolé ».

— Pourquoi les compteurs des caisses sont-ils à 16, la durée maximum de stockage de l'ytterbium instable ? C'est soit qu'ils donnent des valeurs erronées (peu probable), soit que le produit a été extrait, concentré et conditionné récemment, sur Gilkahande. Ce dernier point est corroboré par la certitude qu'ont les PJ que ce sont bien ces caisses qui ont été embarquées sous leurs yeux.

— Toutes les exploitations d'ytterbium sont gardées, ô combien ! Or il faut bien avouer que les effectifs de la base impériale de Gilkahande étaient plutôt squelettiques.

En additionnant tous ces éléments, il n'y a pas besoin d'être grand clerc pour se douter que cette cargaison d'ytterbium n'était pas très officielle, et que la mine doit être dans le même cas. C'est alors que le MJ lance quelques dés, et annonce au PJ qui la possède le mieux que « La Force est agitée de remous lointains, mais il semble que cela concerne votre vaisseau : on est en train de vous chercher ». Si quelqu'un se rappelle que le navire de Vador traîne dans le secteur, bonjour l'ambiance... N'oubliez pas non plus de décrémenter impitoyablement les compteurs des caisses chaque jour : 16, 15, 14, 13... Que peuvent faire nos vaillants Rebelles ? :

— Rallier la flotte de l'Alliance dans les temps, tout en laissant une journée aux techniciens rebelles pour ôter les caisses, revient à faire un vol hyperspatial dont le code de difficulté est de 40 ou plus : trop dangereux (dites aux héros qui veulent utiliser un point de Force que ce qui les cherche a l'air de n'attendre que ça !).

— Se poser quelque part et abandonner le vaisseau : outre le fait que cela manque de classe, les PJ auraient peu de chances de mettre rapidement la main sur une autre navette, vu le mal qu'ils ont eu à trouver celle-ci. Sans compter le risque couru par les malheureux qui seraient à proximité de l'explosion : une boule de feu nettoierait tout dans un rayon de 50 mètres (un acte aussi irresponsable devrait être sanctionné).

— Se débarrasser des caisses en coupant le sol de la soute : très dangereux. Il faut découper la coque au chalumeau-laser, au risque de sectionner les canalisations d'ytalk radiomagnétique (Rep. Vaisseau 30, quatre fois de suite). En cas d'échec, Dommages Sévères automatiques. Si le score sur les dés est inférieur à 16 : explosion de l'ytterbium dans les 5 minutes.

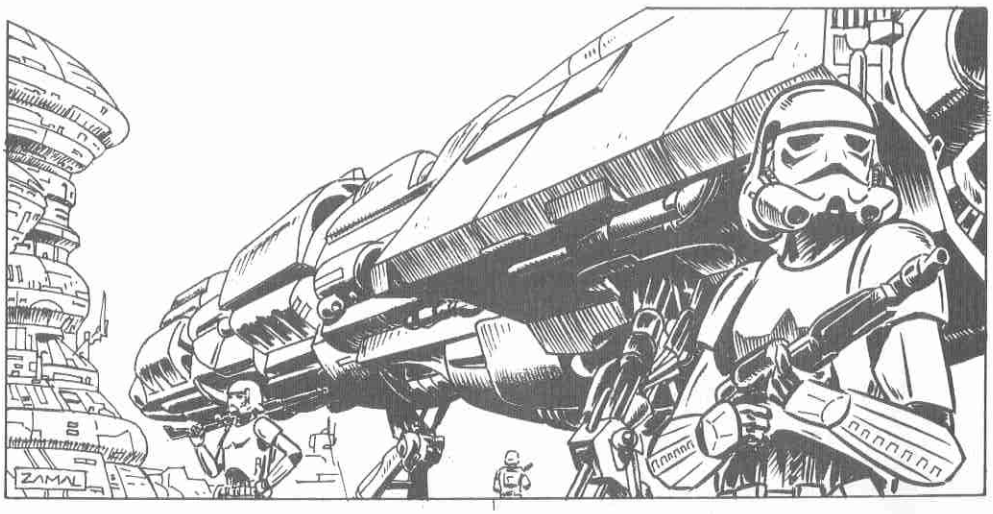
— Trouver un Interpénétrateur : a priori irréalisable, ce matériel militaire est soigneusement gardé. Néanmoins, sous venons-nous que Luke Skywalker et Ian Solo ont joyeusement improvisé la délivrance de la princesse Léïa (même si Moff Tarkin et Dark Vador les ont un petit peu laissé faire). De plus, cette solution est la seule qui ne débouche pas a priori sur un échec : tenons donc pour acquis que c'est ce que les PJ choisiront de faire.

OU ALLER ?

Il y a fort à parier que les PJ sont passés en hyperespace avant d'avoir totalement fouillé l'engin. S'ils ont été malins, ils ont d'abord prévu un saut de très courte durée, afin de pouvoir neutraliser tranquillement les mouchards et filer après. Si ce n'est pas le cas, ils doivent couper l'hyperpropulseur. Il y a trois planètes où l'on doit pouvoir trouver à coup sûr un Interpénétrateur : Fenzy, Gilkahande et Vélane, où l'appareil a été inventé. Une quatrième est possible : Mithra. Les PJ ne le savent pas encore, mais ils peuvent se rendre où bon leur semble sans le moindre problème : après tout, ils sont aux commandes d'un vaisseau impérial... L'un d'eux peut s'étonner de cette étrange immunité. Un jet de Bureaucratie 10 révèle que la navette a bien été déclarée volée, mais qu'un erratum est arrivé aussitôt après.

MONADE INDUSTRIELLE DE FENZY

Toute la planète est recouverte d'usines, d'aciéries, de tours d'habitation. Même les océans sont occupés. Les PJ



se posent sur une plate-forme flottante, une véritable ville. Personne ne s'occupe d'eux. Ici, chacun va son chemin sans

se préoccuper des autres : témoins ces gens qui ne jettent pas un regard à ce pauvre petit Gnôme aux quatre gros yeux terrifiés qui essaye désespérément de remonter sur la plate-forme. Si les PJ ne l'aident pas, ils sont indignes d'appartenir à l'Alliance Rebelle !

Leur nouvel ami s'appelle Touwok. Les siens sont très doués pour le nettoyage, domaine dans lequel aucun droïde ne peut rivaliser avec eux. Ces créatures ont le défaut d'émettre une odeur répugnante dès qu'elles rient, c'est à dire très souvent. Par contre, elles savent TOUT ce qui se passe sur Fenzy. Localiser les Interpénétrateurs avec leur aide est dérisoirement facile... Un pot-de vin judicieux, et la navette peut aller se poser à proximité d'un des appareils. Sauf que...

MITHRA

C'est une planète minière à côté de laquelle Gilkahande fait piètre figure : ses paysages tourmentés regorgent d'éléments rares, dont le fameux ytterbium. Un Destroyer Stellaire monte la garde en orbite. Un fonctionnaire impérial se présente dès l'atterrissage : l'abuser est soumis à un jet Escroquerie 12. L'administration est omniprésente : il faut passer par elle pour obtenir quoi que ce soit. Par un moyen au choix du MJ, les PJ apprennent l'emplacement des Interpénétrateurs, ainsi qu'une rumeur : il y a eu des cas où l'on n'a pas réussi à séparer deux métaux interpénétrés (c'est totalement faux : il y en a qui racontent n'importe quoi pour passer le temps). Encore une petite Escroquerie 10, et un chariot technique se met en route vers la navette. Oui mais...

VELANE

Ce monde hospitalier est connu pour ses facultés et ses ateliers de réparation indépendants (du moins, qui le furent jusqu'à l'avènement de l'Empire). Les formalités sont restreintes (Escroquerie 10). Un jet de Recherche 8 révèle qu'un Interpénétrateur a été volé voici un an. Entrer en contact avec la Pègre est soumis à un Illégalité 20. En quelques jours, les PJ sont présentés à un ferrailleur nommé Zmok. C'est un dur en affaires. Il commence par nier qu'il détient cette machine. Puis il dit que son frère sait peut-être où en trouver une, malheureusement il est en voyage à Tatooïne. Puis il concède que l'engin volé est dans la région, pour finir par admettre qu'il y a accès. La question du prix touche au grandiose : dès qu'ils tombent d'accord sur une somme, Zmok trouve toujours des frais supplémentaires à se faire régler (dépolarisation, retards infligés à d'autres contrats en cours, nettoyage : n'ayez pas peur d'en rajouter). En fait son Interpénétrateur ne sert jamais : il gît sous une couche de poussière faramineuse. Zmok fait transporter la machine au vaisseau quand...

GILKAHANDE 2e

Paradoxalement, c'est ici que la tâche est la plus aisée. Les Soldats Impériaux sont loin de penser qu'on va leur faire deux fois le même coup. La navette peut se poser sans incident. Un coup de main rapide dans la baraque d'où est sorti le chariot automoteur est tout à fait réalisable. Les PJ ont la situation bien en main. Et c'est alors que...

BAGARRE

La navette de Müller Menskovar se pose à proximité de celle des PJ. Le MJ doit bien veiller au respect des éléments dramatiques suivants :

— PJ coupés de leur navette.

— Poursuite en terrain accidenté (rocailles de Mithra, tempête de Gilkahande, dépôt de ferraille de Zmok sur Vélane, passerelles et puits de Fenzy).

— PJ séparés, quoique pouvant toujours communiquer par radio.

— Tirs de Blasters dans tous les coins. Attention ! Cela doit être très rapide : les troupes officielles ne doivent pas avoir le temps d'intervenir (surtout sur Mithra !). Menskovar ne se prive pas d'utiliser la Force.

ANNEXES

1) Navette Impériale de Liaison

C'est la bonne à tout faire de l'Empire. Elle transporte indifféremment dignitaires et cargaisons, sert de vaissau de transbordement entre le sol et les Destroyers Stellaires en orbite, et ses capacités hyper-luminiques lui confèrent une grande souplesse d'emploi. Réservés aux militaires, ces engins se posent rarement sur les astroports civils.

Equipage : 2
Passagers : 15
Capacité de la soute : 50 tonnes métriques
Autonomie : 1 mois
Multiplicateur d'hyperpropulsion : x1
Navordinateur : oui
Hyperpropulseur de secours : oui
Vitesse sub-luminique : 2D
Maniabilité : zéro
Coque : 4D
Armes : deux canons laser (tirent comme un seul)
Ordinateur de visée : 2D
Dommages : 5D
Ecrans : coefficient 1D

2) ElectroRév

L'électro-révélateur aide à la détection d'appareillages électroniques en fonctionnement (+3D au jet de Recherche) ou débranchés (+2D au même jet). Il pèse 500 grammes et tient dans une poche de combinaison.

3) Interpénétrateur Moléculaire

C'est un appareil employé dans l'industrie. Il pèse une tonne : il est souvent monté sur un véhicule. Il permet de souder deux blocs de métal en transformant temporairement l'un des deux en hologramme. On ne peut souder très profond (10 mm) mais il est impossible de séparer deux objets scellés de la sorte sans les détruire, à moins de réutiliser un de ces appareils. Le procédé est récent (un jet de Technologie 12 est nécessaire pour qu'un PJ en ait eu connaissance). Il a été mis au point dans une faculté de Vélane.

4) L'ytterbium

Ce matériau a deux états :

— Stabilisé, il est essentiel à la fabrication des lasers. Seuls les grands centres industriels peuvent procéder à la stabilisation.

— Instable, il peut rester en l'état 14 jours dans des conteneurs spéciaux (comme les caisses de la soute de la Navette). Puis ses chances d'exploser sont d'un dé cumulatif par jour au-delà du 14e (14 : 0D, 15 : 1D, 16 : 2D, etc). Le code de la déflagration est 15 : en d'autres termes, la durée maximum de stockage « sûr » est seize jours. Il va de soi que le MJ est libre, pour ne pas dire encouragé, à modifier cette règle dans le sens d'un suspens maximum !

RÉPERTOIRE ASTROGRAPHIQUE

	Flotte Rebelle	Mithra	Fenzy	Tradéïne	Vélane
Gilkahande	31	14	3	19	13
Vélane	27	3	4	8	
Tradéïne	32	7	13		
Fenzy	31	8			
Mithra	30				

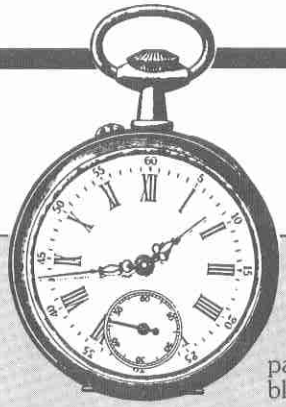
Le nombre indiqué est la Durée Standard de Voyage, exprimée en jours.



Comme tous ceux qui sont investis par le Côté Obscur, Müller Menskovar a trop confiance en lui. La navette des PJ est fort bien gardée, mais la sienne est sous la surveillance de deux hommes des forces locales, qu'il a mis à son service d'un geste méprisant. Les PJ doivent être mis (avec doigté) dans l'obligation d'emprunter l'engin... RRRAOUMMMMMMMM ! Et pour de bon, cette fois.

POUR FINIR

Les PJ rejoignent leur flotte pendant une escarmouche entre Chasseurs modèle X et TIE. Comment ces derniers ont-ils trouvé les Rebelles ? Mystère. Toujours est-il que nos héros ont intérêt à se faire reconnaître, et vite : Wedge et deux de ses copains meurent d'envie de mettre une Navette Impériale de Liaison à leur tableau de chasse...



Blitz S-F

Space City

L'endroit connu à travers toute la galaxie comme « Space City » est, dans les provinces de l'Empire, une construction totalement artificielle.

Imaginez une grosse galette de 200 mètres d'épaisseur et 5 km de diamètre portant d'un côté un petit spatioport toujours en pleine effervescence, et de l'autre un dôme ovale montant à 300 mètres. Sous ce dôme, une petite ville. Entièrement tournée vers les jeux et l'argent. Pas de loi, seulement les flics des banques et des casinos, et les techniciens de la ville chargés de veiller à ce qu'il ne se passe rien pouvant endommager la structure même de la cité.

Autrement, Space City appartient à un consortium de banques et de gens très riches tenant les casinos. Leur seule devise : que ça rapporte ! Ici, tout est payant, tout est prétexte, sous couvert de pouvoir, à gagner le pactole, à dépouiller les touristes. Et ça marche : les gens viennent de partout, attirés par le luxe, les légendes de fortunes incroyables, les rumeurs les plus folles colportées sur l'endroit.

Le MJ interprétera Space City comme un mélange de Macao (pour la rapacité) et de Las Vegas (pour le luxe aseptisé). Pas de lois, pas de sanctions, sauf pour ceux qui s'attaquent aux casinos ou aux banques, ou ceux qui mettent en péril la structure même de l'endroit (sabotages). Deux punitions alors : départ dans le premier vaisseau ou voyage par le sas, sans scaphandre évidemment.

Ici tout est permis, mais les patrons tiennent l'endroit d'une main de fer dans un gant d'acier : pour durer, Space City a besoin d'attirer les touristes, donc pas question de fusillades, de trafics trop voyants. En apparence, Space City est pleinement vivable et saine (!).

Space City orbite autour d'une étoile contenant quelques planètes désertes et un spatioport intergalactique aux limites du système, relié à la ville par de fréquentes navettes.

Allez y tenter la chance...

Yves le Hir

AIDE DE JEU

Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons®

Le Kersh, c'est bien, mais j'veux voir du pays !
Une solution, embarque avec Soliana, elle est rêveuse et un peu paumée, mais rudement bien gaulée !

A l'ouest du Kersh

A PROPOS DU KERSH

Le Kersh (cf quelques Chroniques précédents) a été créé comme un monde totalement réel afin que les légendes gardent leur force d'évocation, que la rencontre avec elles laisse des souvenirs indélébiles grâce à leur exception.

Offrons-nous le luxe de varier les plaisirs, créons-nous un pont pour passer du rationnel à l'irrationnel aussi souvent que nous le désirons...

Justement...

Justement, un explorateur vient d'arriver à Port-Ker après une absence de plusieurs mois. Il aurait découvert, paraît-il, une terre incroyable, merveilleuse, à des milles à l'ouest du Kersh. On dit qu'il cherche à réunir tous les rêveurs lassés du Kersh prêts à aller découvrir ce nouveau monde. Laissez-vous tenter, accompagnez Soliana l'Elfe dans son exploration...

SOLIANA L'ELFE

Soliana vécut toute son enfance dans un petit village elfique perdu au cœur d'une profonde forêt du Kersh. Ecoutant les enseignements éclairés des ancêtres, elle apprit à concevoir le monde comme le lieu privilégié des Dieux, elfiques et autres, le lieu qu'ils avaient choisi pour créer la vie. L'esprit de Soliana était empli de forêts enchanteresses dont les arbres, gigantesques et verdoyants, abritaient d'immenses cités. Sous leur ombre rassurante poussaient des plantes superbes et gambadait une multitude d'animaux familiers. Parfois, furtivement, on pouvait apercevoir des licornes, pégases et autres merveilleuses créatures directement issues de la bonté et de l'imagination des Dieux elfiques. Pour elle, le monde recelait des trésors de beauté assurés par la présence et l'action constantes des Dieux de la magie. Longtemps, elle vécut dans son petit village, oasis de rêve et de légendes préservées.



Très tôt cependant — elle n'avait pas atteint ses 120 ans — elle réalisa que son petit village n'avait rien du merveilleux évoqué dans les légendes des ancêtres. Tous les animaux peuplant la forêt alentour se montraient parculièrement craintifs face à tout ce qui se déplaçait sur deux jambes et ressemblait, de près ou de loin, à un humain. C'est donc avec tout l'optimisme et, admettons-le, toute la naïveté de sa race, qu'elle décida de partir en quête du monde fantastique qui emplissait ses rêves.

Après 15 ans d'errance, Soliana l'Elfe se serait certainement résignée à croire que les Dieux avaient bel et bien déserté ce monde, effaçant toute trace de leur passage, dans la ferme intention de n'y plus revenir, si, précisément elle n'avait pas été elfe. Elle s'aperçut que son village ne figurait sur aucune des cartes consultables dans les bibliothèques du Kersh civilisé. Pire encore, durant son long voyage, elle n'eut jamais le plaisir de croiser d'autres elfes, ni même aucun être des races dont les ancêtres parlaient : nains, hobbits, gnomes... Certains des humains qu'elle rencontrait étaient persuadés que de tels êtres n'existaient que dans les légendes racontées pendant les longues soirées d'hiver. Certains n'en avaient même jamais entendu parler ! Partout, la race humaine proliférait et régentait le monde, transformé à l'image de leur courte vie de labeur : frénétique, matériel, sans la moindre parcelle de rêve et délaissé des Dieux.

Mais l'espoir renaît dans l'esprit de Soliana. Elle vient d'entendre parler de Rahzif le Marchand. Une rumeur persistante et répandue le présente comme un homme tout aussi capable de gagner sa vie par la piraterie que par l'honnête commerce. Il revient, paraît-il, d'un voyage de près de trois mois au cours duquel il a découvert un Nouveau Monde, peuplé de toutes les races légendai-

res, dans lequel Dieux et Magie relèvent du quotidien. Il chercherait actuellement des volontaires pour l'accompagner dans son deuxième voyage vers ces terres inconnues. Un rendez-vous leur est fixé, une heure avant le coucher du soleil, à l'auberge Port-Kerienne « Le Gobelin Ivre ».

La présente aide de jeu et le scénario inclus dans ce numéro sont présentés à travers les aventures de Soliana l'Elfe. Tous les commentaires nécessaires au MJ sont en gras, comme ce présent texte. Si Soliana vous séduit, vous pourrez toujours la conserver dans vos aventures comme PNJ (elle pourra par exemple servir éventuellement de cavalerie), mais elle n'est nullement indispensable au bon déroulement du scénario. Si je vous raconte ses aventures, c'est pour mieux vous donner l'ambiance générale, pour vous rappeler qu'un scénario ou une aide de jeu telle que celle-ci sont avant tout des histoires racontées aux joueurs et élaborées avec eux.

SOLIANA

F9 I16 S11 C10 D19 CH17 B20

Classes : Guerrière 2/ Voleuse 3 PV : 20

Armement : Epée longue et arc long. Armure de cuir. Plus équipement standard (sac à dos, etc) mais léger !

Elle manie aussi la magie, mais uniquement sous l'angle du quotidien : pas de boules de feu, mais des sorts du style Dénouer, Enflammer, Rassembler, Serviteur invisible... Sortez de la liste de sorts, elle n'en a pas. Elle sait puiser l'énergie magique et la modeler à volonté. Son pouvoir est cependant limité : elle ne peut lancer que des sorts de niveau comparable aux cantrips et au 1er niveau, et elle dispose juste de l'énergie suffisante pour 4 sorts du 1er (équivalents à 16 cantrips) entre chaque période de repos.

Enfin, si vous gardez Soliana, n'oubliez pas qu'elle aussi gagne lentement, progressivement, de l'expérience.

BIENVENUE AU NOUVEAU MONDE

Enfoncée dans le coin le plus isolé de la salle commune du Gobelin Ivre, Soliana prie très fort pour que Rahzif arrive au plus vite. Les marins, venus clore leur journée de travail une chope à la main, la dévisagent sans la moindre discrétion. Ils se demandent visiblement quelle peut bien être cette étrange créature, trop frêle pour être véritablement menaçante, suffisamment belle pour être inquiétante.

Dès son entrée dans la salle, Rahzif, un grand gaillard bien costaud, au teint basané, aux cheveux et moustache noirs, repère immédiatement Soliana, recroquevillée dans son coin. Il se dirige vers elle et lui propose de faire un tour sur la jetée. Elle accepte avec soulagement. Il lui explique que son voyage au Nouveau Monde lui a fait cotoyer tant d'elfes de races différentes qu'il a perdu ses quelques préjugés. Il lui décrit ensuite brièvement les rues du grand port de Londemar, dans lequel il a passé les deux semaines de son séjour, la foule composée d'autant d'elfes que d'humains, sans parler des autres races, de la magie au quotidien. Il lui propose d'embarquer dès le lendemain à bord de son navire, « La Sirène Noire ». Il promet de lui décrire, ainsi qu'aux autres passagers, le Nouveau Monde plus précisément, lors de la longue traversée. Sans la moindre hésitation, Soliana accepte.

La traversée

Logée dans sa propre petite cabine improvisée, Soliana s'aperçoit vite que La Sirène Noire relève plus de la frégate de combat rapide que du gros bateau de transport marchand. Son équipage est composé d'hommes à la peau, aux yeux et aux cheveux de toutes les couleurs possibles. Ces marins, venus de tous les coins du monde, sont minces mais vifs, aux muscles plus durs qu'épais. Ils vaquent à leurs activités avec une efficacité témoignant de leur compétence.

Le vaisseau navigue près de deux mois, toujours en direction du soleil couchant. Rahzif se révèle être un individu agréable à vivre, au rire facile et fort, sûr de lui sans être arrogant, toujours prêt à faire partager à ses compagnons son expérience, acquise au fil de maintes aventures. Il ne parlera jamais de piraterie mais ne fera rien pour lever le doute qui pourrait peser. Pour Soliana, peu lui importe la nature des revenus de cet homme pourvu qu'il la mène à bon port.

Pleine de curiosité, toujours à l'affût de nouveautés, Soliana prendra grand plaisir à la compagnie de ses cinq compagnons d'exil (et des PJ éventuellement). Fjor, humain au crâne chauve luisant de transpiration, véritable force de la nature, toujours gai et parlant très fort, est équipé de deux gros marteaux de forgeron à la ceinture. Barsif, le vieux guerrier nain grincheux, râle souvent, pour la forme et le plaisir ; il a quitté Port-Ker à cause de l'inadmissible manque de respect dont faisaient preuve les humains envers leurs aînés, et, plus particulièrement, envers un vieux nain de sa connaissance... Andreï, jeune magicien idéaliste, ne comprend goutte à la magie telle qu'elle est enseignée dans le Kersh ; il part donc découvrir un monde où cette magie « est aussi courante que le pain ». Riuichi, homme mystérieux aux grands vêtements amples, plutôt réservé, parle peu. Mélissa enfin, jeune fille d'environ 17 ans bourrée de curiosité et d'entrain, dynamique et énergique, étudie devant tout le monde les mécanismes des serrures et s'entraîne, avec les passagers, à l'art difficile de leur faire les poches.



Un soir, Rahzif racontera l'histoire du Nouveau Monde, telle qu'on la lui a enseignée sur place...



L'histoire

« Il y a des temps immémoriaux, les Dieux ont créé le monde — du moins ce monde — afin de matérialiser la vie telle qu'ils la rêvaient. Nul ne sait si tous les Dieux, Diables, Démons et Créatures du Bien ont décidé d'un commun accord que ce monde serait d'un libre accès pour tous, ou si les premiers ont été impuissants à prévenir l'arrivée des suivants. Toujours est-il que tous ceux qui s'y investirent et s'attelèrent à la tâche, chacun de son côté, créèrent un environnement et des êtres correspondant à leur sensibilité et à leurs idéaux. Puis, la vie se développant par elle-même, ils continuèrent à s'y intéresser, de tous leurs pouvoirs et leurs intérêts, fussent-ils amour ou ambition. Le temps que les diverses cultures atteignent une puissance capable de menacer celles patronnées par les Dieux opposés, le monde fut une somme de petits paradis. C'était une merveilleuse aire de récréation pour l'ensemble des Créatures Divines qui créaient, modifiaient, influençaient et enchantaient chaque fois qu'elles en éprouvaient l'envie. Puis le monde commença à devenir trop petit, les frictions se développèrent, les Créatures Divines se tapèrent de plus en plus sur les nerfs. Elles finirent par s'envoyer mutuellement leurs créations à la figure et mirent enfin elles-mêmes la main à la pâte. Les libérations d'énergie magique qui s'ensuivirent atteignirent une telle magnitude que la période de guerre en question resta connue dans la mémoire, des Dieux comme des mortels, comme « l'Holocauste ».

La sagesse des Créatures Divines n'était peut-être pas infinie, puisqu'elles avaient déclenché l'holocauste, mais elle était suffisante pour leur permettre de s'arrêter avant la destruction de leur œuvre. Peut-on dire que les Dieux connaissent la honte ou l'humilité ? Toujours est-il que leur attitude vis-à-vis du Nouveau Monde devint empreinte de bon sens. Ils s'attachèrent à recréer ce qui avait été détruit, mais en respectant les plates-bandes des voisins. Lorsque tout fut rétabli, ils quittèrent le Nouveau Monde, selon leur souhait initial.

Cela ne veut pas dire qu'ils ne s'y intéressent plus ou qu'ils ne participent plus à la vie et à l'évolution de leurs créations préférées. Seulement ils n'agissent plus que par l'intermédiaire de fidèles religieux, de créatures ou de lieux sacrés. L'entente entre les Créatures Divines est claire et sans appel : tout Dieu qui viendrait personnellement participer à un conflit se retrouverait seul face à tous, ses créatures seraient mises au ban du Monde.

L'holocauste a eu pour conséquence essentielle de modifier complètement l'écologie du monde. Le flot de Magie qui inonda le monde avait été tel que l'énergie, se comportant comme de l'eau en excès dans un jardin, imbiba la terre jusqu'à en devenir un ingrédient à part entière, dont les plantes pouvaient se nourrir. C'est ainsi que certains types de végétation se développèrent plus que les Créatures Divines ne l'avaient prévu, nés de leur adaptation au monde « post-holocaustique ». Ces plantes, servant à leur tour de nourriture à certains animaux, introduisirent l'élément aléatoire de la magie dans la chaîne alimentaire et engendrèrent de nouvelles races de créatures ».

Contrairement au phénomène de radioactivité auquel vous pensez peut-être, la Magie n'est pas un poison. Elle ne tue donc pas l'être vivant contaminé mais agit sur lui, en le modifiant et/ou en l'enchantant.

« L'holocauste laissa également pour trace de son passage des anomalies appelées « Mares ». La capacité de la terre à absorber la Magie étant limitée, l'énergie en surplus est restée à la surface de certains endroits comme d'immenses réservoirs : ce sont les Mares. Elles sont connues pour le risque qu'elles représentent et pour l'avidité avec laquelle les magiciens les recherchent. L'univers laissé par les Créatures Divines après l'holocauste est donc très particulier, si on le compare au Kersh qui lui n'a pas subi leur intervention.

Dans le Nouveau Monde, la Magie est considérée comme un élément, tel le feu, l'eau, la terre, l'air et le bois. La population locale est habituée à manier la magie comme elle utilise des outils. Mais, tout comme un outil, l'énergie magique doit être maîtrisée avant de pouvoir être manipulée. Et si les études de magie n'en restent pas moins longues et difficiles, elles sont accessibles à toute personne décidant d'y consacrer son temps. Les autres pourront toujours s'approvisionner en gadgets magiques vendus, cher il est vrai, sur toute bonne place de marché ».

La Sirène Noire, Rahzif et les passagers ne font pas à proprement parler partie du Nouveau Monde. Ils constituent cependant une introduction progressive permettant aux PJ de faire connaissance et au MJ de placer quelques PNJ. Rahzif, en particulier, fin renard, ne transporte tout de même pas tout ce beau monde par pure bonté d'âme. Il s'attachera à suivre l'ascension des PJ dans la société du Nouveau Monde pour, un beau jour, débarquer à l'improviste. Il leur rappellera alors le bon temps où il les transportait aimablement vers le continent de leur nouvelle vie... « D'ailleurs, ne pourriez-vous pas rendre service à un vieux compagnon ? »... Que voulez-vous, dans un métier comme le sien, ça sert les relations !

Londemar

En arrivant en vue de Londemar, lors de la dernière nuit en mer, Rahzif décrira le port à ses passagers.

« Londemar est une véritable merveille. On m'a dit que le nom, elfique, signifiait à la fois port et habitation, quelque chose comme ça. Pour vous représenter Londemar, imaginez un gigantesque souk : l'immense marché est un souk, les rues sont des souks, l'économie et la population sont des souks...Tout ce qui existe, tout ce qui se passe, tout ce qui se fait sur le continent se trouve à Londemar. Le port vit de l'activité incessante qui y règne, tout le monde veut y venir. A Londemar, on vend, on achète, on étudie, on s'exerce, on fabrique, on négocie, on rencontre des diplomates, on prie... Quoi que vous désiriez acheter ou faire, vous trouverez certainement satisfaction à Londemar.

A Londemar, les habitants exercent tous une profession à plein temps, les voyageurs logent à l'auberge. Il y a des chambres pour tous les goûts, pour tous les prix. Les moins chères se trouvent dans le quartier des étudiants en magie. Côté population, même si les races se regroupent généralement par quartier, pour loger et dormir, aucune xénophobie n'existe à Londemar. De jour, les rues forment un kaléïdoscope de silhouettes différentes.

La richesse de Londemar, c'est sa population. Plus il y a de monde, plus le port s'enrichit. La ville est donc dirigée par un conseil représentant chaque domaine important de l'économie. L'organisation nécessitée par la gestion de cette foule est phénoménale. Le Conseil s'en tire par une organisation rigoureuse et une loi appliquée avec vigueur. Peu lui importe ce qu'un individu vient faire à Londemar et quel est son passé tant qu'il ne vient pas semer le trouble. Mais s'il est recherché dans le port lui-même, les fréquentes patrouilles de soldats payés, nourris et logés par la ville, auront tôt fait de l'arrêter. Il sera traîné devant un juge qui le condamnera soit à une amende, payable aussi en travaux publics, soit à l'expulsion. Comme aucun contrôle n'existe à l'entrée de Londemar, l'expulsé qui revient et se fait de nouveau remarquer finit tout simplement sa vie au fond des humides cachots du port ».

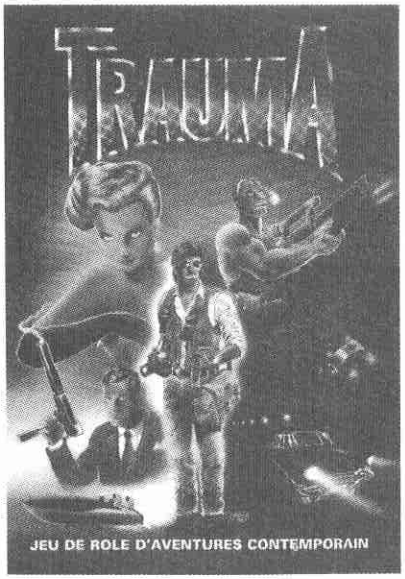
Comme vous le voyez, Londemar est une ville qui a beaucoup de prétentions. Vous resterez certainement sur votre faim : pas de carte, pas de nom et d'historique des dirigeants, pas de tables de rencontres... C'est seulement une base pour les PJ. Rappelez-vous seulement les paroles de Rahzif : « Quoi que vous désiriez acheter ou faire, vous trouverez certainement satisfaction à Londemar »...

Gil Morice

Incarnez un reporter, un médecin, un pilote... pour traquer l'aventure aux quatre coins du monde.

Un suivi exceptionnel dans nos pages : scénarios et aides de jeu tous les deux mois.

Vente en magasins spécialisés ou par correspondance, voir ci-dessous.



Bon de commande à retourner à CHRONIQUES D'OUTRE MONDE, 47 bis avenue de Clichy — 8 cour Saint Pierre, 75017 Paris

149 F l'unité + 20 F de port pour la France
149 F l'unité + 26 F de port pour l'étranger

Je commande _____ exemplaire(s) de TRAUMA,
soit _____ F.
NOM _____ PRENOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____ CODE POSTAL _____
Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ou postal.

Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons®

SCÉNAR

Ceci est l'aventure au cours de laquelle Soliana a découvert que le monde était cruel, que les gens étaient méchants et que les légendes pouvaient mourir.

Gil Morice

EXODUS

Ce scénario forme une suite à l'aide de jeu des pages précédentes (qui peut être jouée comme un bref scénario introductif). Il est prévu pour 3 ou 4 personnages, de niveaux 1 à 3.

Les PJ doivent donc se trouver à Londemar et, à priori, s'être suffisamment liés d'amitié avec Soliana pour avoir envie de partir avec elle. De toute façon, commencer la découverte du Nouveau Monde par ce côté là ou par un autre...

Soliana ne sert que de fil conducteur à l'histoire. Adaptez les événements aux actions des PJ, qu'ils accompagnent ou non l'elfe rêveuse.

LE DEPART DE SOLIANA

Après quelques jours d'exploration, l'excitation de la découverte de Londemar est un peu épuisée. Soliana se remet à rêver de ces licornes dont les légendes elfiques parlent tant. Très vite, elle se renseigne pour savoir dans quelle contrée de telles créatures seraient susceptibles d'être aperçues.

Elle obtient alors, sans trop de difficultés, la carte d'une région entourant une gigantesque forêt nommée Aldaval, au nord-nord-est de Londemar. Elle apprend que dans le nord d'Aldaval est installée une immense cité sylvestre elfique, que cette forêt abrite quantité de créatures des bois et des sous-bois, dont des troupeaux de licornes. Son interlocuteur la prévient cependant qu'Aldaval représente un lieu de tension militaire entre un territoire, au nord, communément appelé « Les Terres Maudites » à cause des Diables qui le soutiennent, et un paladinat au sud. A l'ouest, deux cités elfiques se dressent au milieu d'une vaste plaine s'étalant jusqu'aux collines. Par ailleurs, deux pays s'affrontent à l'est, soutenus l'un par les Terres Maudites, l'autre par le paladinat. Les elfes, alliés au paladinat, sont chargés de veiller à ce qu'aucune troupe du Mal ne descende soit par l'ouest, soit à travers la forêt. Malgré tout, la région n'a jamais été dangereuse, les heurts ne se produisant qu'entre patrouilles et à la frontière, au nord, hors de la forêt.

Il est très peu probable que le sujet de la tension sur place soit évoqué si les PJ ne posent pas carrément la question. Cette guerre froide dure depuis si longtemps que plus personne ne se rappelle être en état d'alerte. « Les Terres Maudites ? Ouais, c'est un domaine du mal, c'est vrai. Mais depuis le temps qu'on n'a plus entendu parler d'eux, c'est sûrement qu'ils sont inoffensifs ! ».

RENCONTRE AVEC OMAR DESTRE

Et Soliana prend la route en direction d'Aldaval, à pied, l'acquisition d'un cheval n'étant pas dans ses moyens. Ce voyage va lui prendre deux bonnes semaines jusqu'à la lisière sud de la forêt. Les jours passent, elle est toute joyeuse à l'idée de bientôt voir les créatures de ses rêves.

C'est le moral au plus haut que, deux jours avant d'arriver en vue d'Aldaval, Soliana entend des bruits de combat et des cris affolés venant de derrière un bosquet, au tournant du chemin. S'élançant aussitôt, curieuse, elle voit une bande de brigands en train de mettre à mal l'escorte armée d'un brave marchand, terrifié en haut de son chariot. Soliana décide de s'en mêler pour prêter main forte à ces braves gens et les aider à sauver leur marchandise du pillage. Les bandits, surpris par l'arrivée de ce renfort inattendu, ne persistent que le temps de vérifier la détermination de Soliana (et des PJ ?) avant de s'enfuir. Aussitôt le marchand, Omar Destré, descend de son chariot pour se précipiter vers Soliana et la remercier chaleureusement de son intervention. Il l'invite à monter boire un verre dans son chariot pendant que ses soldats soignent leurs blessures. Au milieu d'un aménagement très confortable, le marchand emplit les gobelets d'un vin rare et raffiné. Il raconte qu'il a quitté Poldaver, la plus au sud des cités elfiques, trois jours auparavant. Il transporte une précieuse cargaison vers Londemar, dont les brigands ont apparemment eu vent. La reconnaissance du marchand est sincère et il répond à toutes les questions que lui pose Soliana sur son monde et sur les cités elfiques du nord. Toujours curieuse, elle lui demande avec intérêt quelle est donc cette marchandise, si précieuse qu'elle peut pousser une bande de brigands à s'attaquer à une escorte de soldats aguerris. « Attendez, je vais vous montrer ! », répond le marchand. Il se dirige vers un coffre, l'ouvre, le referme, et se retournant vers Soliana, demande avec fierté : « N'est-ce pas splendide ? » en lui présentant... une corne de licorne, soigneusement coupée et lissée.

Le choc éprouvé par Soliana est horrible. Le petit nuage sur lequel elle flottait avec bonheur depuis son départ de Port-

Ker se désagrège soudain, devant la mutilation mortelle de la créature magique. Elle devient terriblement pâle, ses yeux écarquillés ne peuvent plus se détacher de l'objet, son corps est pris de tremblements de plus en plus violents. Le pauvre marchand réalise un peu tard qu'il vient de commettre une gaffe monumentale et commence à paniquer devant l'état de l'elfe. Soliana l'entend parler de très loin, de grosses gouttes de sueur perlent sur son visage. Elle parvient finalement à sortir de son état de choc et, d'un geste brusque, repousse le marchand accablé pour se ruer hors du chariot. Dehors, elle laisse couler des larmes de rage et s'efforce de maîtriser sa fureur et son désir aveugle de tuer, en se répétant qu'il n'est pas responsable. Et, pendant ce temps, un pauvre marchand sait que sans le vouloir il a profondément blessé l'elfe et se refuse à partir, attendant un geste de Soliana...

Une fois calmée, elle revient auprès du marchand, qui la guette d'un air misérable et inquiet. Sans détours, elle exige qu'il lui révèle tout ce qu'il sait sur ce trafic de cornes de licornes. Promptement, l'homme s'exécute. En fait, il ne sait pas grand chose. Il ne fait que transporter les cornes, de Poldaver jusqu'à Londemar, où il s'occupe de les revendre à quelques personnes choisies. Sans se faire prier, il révèle qu'il achète les cornes auprès d'un certain Andrei Sarko, responsable, à Poldaver, d'une boutique d'ingrédients. Il lui donne son adresse. Il lui explique que Sarko reçoit un lot d'à peu près 40 cornes tous les six mois depuis trois ans. « Puis-je encore vous être utile ? ». Pour toute réponse, Soliana s'empare de la corne qu'il lui a présentée et reprend son chemin.

Si les PJ n'ont pas la curiosité de s'enquérir de sa cargaison, Omar Destré leur proposera lui-même la corne en remerciement. Omar est effectivement un très brave homme qui finit parfois par oublier que l'activité dans laquelle il s'est spécialisé choque certains. Catastrophé par l'image qu'il vient de donner de lui-même à ses sauveurs, il est prêt à beaucoup pour se faire pardonner. Il leur fournira argent, équipement, les logera en ville à ses frais, retournera sur ses pas pour transporter des blessés à Poldaver où il ira même jusqu'à se charger de leurs soins. Il ne sait effectivement rien d'autre.

ANDREI SARKO

Arrivée à la cité essentiellement elfique de Poldaver, Soliana découvre la boutique d'Andrei Sarko, au cœur du quartier humain. Elle y pénètre sans tarder. Au vu des articles à l'étalage, Soliana comprend que si la communauté elfique découvrait l'existence de cet endroit, il serait immédiatement rasé et son propriétaire lynché : plumes de pégases, peaux de dryades... Un maigrichon à lunettes, Andrei Sarko, s'approche pour s'enquérir du motif de sa visite. « Qui vous vend les cornes de licornes ? Qui sont les chasseurs ? Où les trouver ? ». Silence. « Je vois ! ». Très conscient du danger que représente une elfe apparemment pas très conciliante dans sa boutique, l'homme fait peu de difficultés.

Tous les six mois environ, un homme assez quelconque vient à sa boutique pour lui vendre un lot d'une quarantaine de cornes, à 200 pièces d'or l'unité. C'est apparemment l'unique occupation de cet homme et de la bande de chasseurs, qu'il a évoqués sans préciser leur nombre. Cet homme lui a laissé un plan assez grossier du parcours qu'il suit dans la forêt. La zone dans laquelle il peut être trouvé est de l'ordre du millier de kilomètres carrés : les aléas de la chasse à courre...

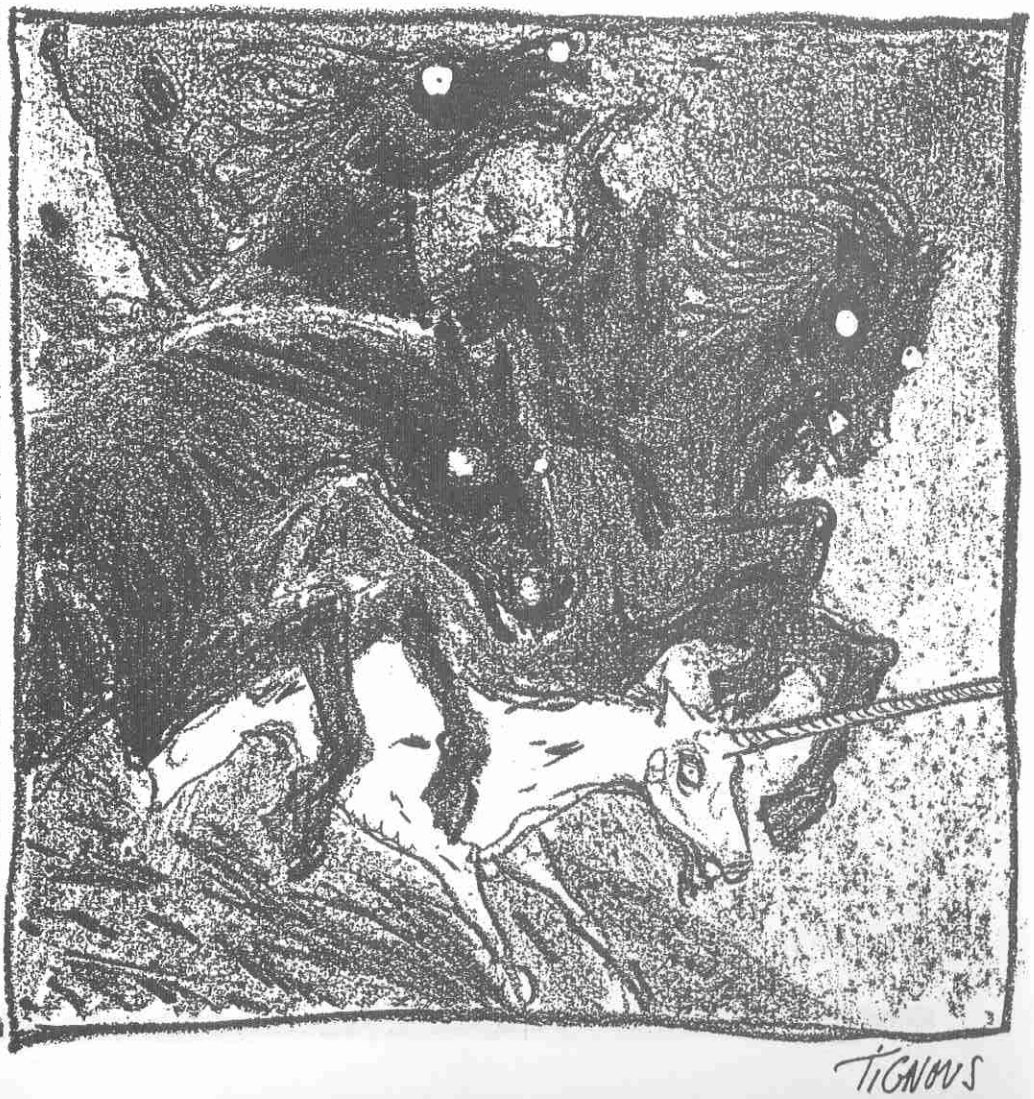
Andrei Sarko ne fera pas d'héroïsme et, sans être couard, il ne retiendra aucune information. Cependant, si parmi ses visiteurs ne figurent ni elfe, ni félys, ni aucune autre créature proche de la nature, il ne révélera le plan que sur de convaincantes menaces. S'il est particulièrement menacé ou malmené, il quittera la ville dès le lendemain, emportant toute sa marchandise.

ALDAVAL

Dans le but d'avertir des personnes responsables et disposant de grands moyens d'action, Soliana part révéler sa découverte aux dirigeants de la grande cité sylvestre. Arrivée à Aldamar, la cité elfique, il lui suffit de présenter la corne pour être immédiatement admise auprès du vieux gouverneur, un elfe vénérable du nom de Valathin. Ignorant tout de ce scandale, il décide d'accompagner Soliana à la demeure de l'ermite, « un très vieux druide elfe, qui n'a jamais voulu révéler son nom et vit isolé, un peu à l'est de la cité. Sans doute pourra-t-il nous aider à savoir de quoi il retourne. ».

Une rapide présentation d'Aldamar. Avec des habitations à la fois au sol et perchées dans les arbres, la cité n'héberge que des membres de races sylvestres (elfes et félys), des humains rangers qui font l'aller et retour avec la frontière, et des visiteurs.

L'ermite habite une petite cahute de branchages et de terre séchée, entourée d'une végétation follement luxuriante. Une multitude de petits animaux s'y sont immobilisés pour dévisager les intrus



avec une curiosité sans crainte. Quelques écureuils viendront même renifler et mordiller les bottes de Soliana, tandis que Valathin hèle l'ermite. Sa peau flétrie est le signe d'un âge vraiment très avancé, même pour un elfe. Il accueille les visiteurs très aimablement : « Entrez, entrez ! Asseyez-vous où vous pouvez. Sidi ! Miha ! Poussez-vous un peu ! Excusez mes compagnons, ils n'ont pas l'habitude de recevoir de la visite. Que me vaut le plaisir ? ». Et Soliana de sortir à nouveau la corne et de raconter son histoire.



Une fois au courant, le vieil elfe se penche pour prendre la corne dans ses mains. Doucement, les yeux fermés et le corps décontracté, il manipule l'objet, le retourne, le caresse, plongé dans une sorte de transe. Durant de longues minutes, le silence règne dans la hutte. Puis, avec un soupir de tristesse, l'ermite rouvre les yeux et, se tournant vers ses invités, leur dit : « Je vais vous montrer... ».

Mort d'une licorne

Et Soliana voit les deux elfes disparaître, les murs de la cabane s'effacer pour laisser place au décor des sous-bois de la forêt...

Ses sabots n'effleurent qu'à peine la terre dans sa course, sa corne torsadée accrochant de temps à autre quelques branchettes basses. A ses côtés, ses compagnes et ses compagnons galopent aussi en enjambées souples et gracieuses. Elle a perdu le compte des jours qui se sont écoulés à fuir les chasseurs. Elle sait seulement qu'elle est fatiguée, trop épuisée par la dernière utilisation de son déplacement instantané pour pouvoir le réutiliser bientôt. Elle ne peut que courir ou, éventuellement, se battre...

La première lueur rougeâtre du feu de leurs poursuivants se reflète sur les feuillages derrière elle, puis, peu après, sur les côtés... Puis vient le martèlement de lourds sabots que la terre n'a jamais été conçue pour supporter, durs, brûlants de leur feu tout ce qui vit au sol. Enfin, les chasseurs apparaissent derrière les arbres, lances de lumière bleue au poing. Leurs armures et leurs heaumes sont aussi noirs que la robe de leurs montures dont naseaux et sabots débordent de flammes avides...

Emergeant de tous côtés, ils se rapprochent... de plus en plus menaçants. La course s'accélère, un slalom s'engage entre les troncs d'arbres et les broussailles, sous les branches basses... Mais ce sont d'excellents cavaliers, ils ne se laissent pas distancer et convergent sur Soliana et ses compagnons d'infortune. Bientôt, une première licorne se trouve acculée entre plusieurs cavaliers... elle disparaît soudainement. Les ennemis se faisant de plus en plus pressants, une autre licorne quitte les lieux, puis une autre, et encore une autre...

De plus en plus seule, Soliana sait... elle sait qu'elle ne pourra pas s'enfuir ainsi. Elle redouble de ruse, soucieuse d'échapper à la mort qui la talonne. Mais une première pointe vient s'enfoncer dans ses côtes, douleur diffuse qu'elle sent à peine dans sa fuite affolée. Un chasseur maladroit présente le flanc de sa monture infernale : d'un coup de corne, Soliana lacère la robe noire... Mais il ne s'agit pas d'un simple cheval, d'un seul bond, la créature se met hors de portée, toujours aussi dangereuse. Avec la disparition de ses compagnons, Soliana est confrontée à des chasseurs de plus en plus nombreux, l'air est strié de barres bleues lumineuses... elle sait qu'elle ne pourra plus s'enfuir. Un éclat de lumière lui percute la tête, d'autres lui déchirent les flancs, le sang ruisselle sur sa torsade. Et les coups pleuvent, les flammes la brûlent, sa vue se teinte de rouge... Puis le rouge devient noir...

A la rescousse

L'ermite raconte ensuite à ses visiteurs qu'il se doutait bien de quelque chose d'anormal, mais aucun animal ne l'a prévenu, tout simplement parce qu'ils doivent éviter la région où rôdent les chasseurs. Malgré tout, l'ermite n'est pas convaincu qu'il s'agisse d'une simple chasse : il lui semble, d'après les derniers instants de la licorne, qu'elle n'allait vraiment pas bien.

Valathin, pour sa part, déclare qu'il ne peut se permettre de dégarnir la lisière nord car les troupes des Terres Maudites risqueraient de pénétrer en masse dans la forêt. Par ailleurs, un appel à l'aide auprès du paladinat serait bien reçu mais prendrait trop de temps. Songez : quatre-vingt licornes par an ! C'est un miracle qu'il y en ait encore à Aldaval ! De toute façon, il faut se renseigner sur ce que font ces chasseurs, qui ils sont, et, à défaut de les arrêter immédiatement, il faudra tout simplement faire quitter la forêt aux licornes !...

L'ermite acquiesce, ajoutant qu'il peut découvrir la position exacte des chasseurs, grâce à ses amis les oiseaux. Mais il faudrait que quelqu'un aille voir tout cela de plus près : quelle que soit la bonne volonté des oiseaux, leur capacité d'observation n'est pas très développée...

Soliana a compris les sous-entendus : elle se propose pour cette mission de sauvetage, au grand soulagement de Valathin.

Valathin aidera matériellement les PJ de son mieux, quitte à leur prêter manteaux et bottes elfiques pour assurer leur efficacité s'ils ne sont pas suffisamment discrets. Il ne faudra à l'ermite qu'une paire d'heures pour connaître la position exacte des chasseurs. Un de ses oiseaux favoris guidera d'ailleurs les PJ à cet endroit précis.

Les Chasseurs

Quelques nuits plus tard, Soliana, tapie derrière un buisson, observe les chasseurs dans leur camp. Ils sont une trentaine, avec chacun sa monture infernale : immense, noire, les sabots enflammés et crachant le feu par les naseaux. Les chasseurs sont humains, de solides guerriers dans des armures de plaques noires particulièrement légères. Lorsqu'ils enfilent leurs heaumes, tout leur corps est bardé de métal, il est impossible de voir leur visage. Aucune arme n'est visible. As-

semblés autour d'un grand feu, ils passent leur soirée à concocter un liquide, puis à en remplir de petits encensoirs que l'un d'entre eux emmène au galop, dans un sac. Lorsqu'il revient, le sac est vide...

Soliana n'a pas besoin de l'expertise d'un alchimiste pour se douter que le liquide est une sorte de poison. Elle abandonne son poste d'observation, déniche un encensoir bien caché dans des broussailles et rentre faire son rapport à Valathin. Supposant qu'Aldaval est, après trois ans de chasse, truffée de petits encensoirs et donc saturée d'un produit néfaste aux licornes, voire à d'autres créatures, Soliana pense qu'il est impossible de nettoyer rapidement la vaste forêt. Par ailleurs, garder toute la forêt, après en avoir chassé les chasseurs (!) et pour éviter leur retour, impliquerait une densité de patrouilles invivable pour les licornes. Une seule solution s'impose pour le moment : l'exode des licornes.

Soliana repart donc dénicher les licornes survivantes pour les sortir d'Aldaval...

L'EXODE

Soliana repère relativement vite les pauvres créatures, affaiblies, souvent blessées et malades, à la robe terne et pelant par plaques. Il lui faudra, par contre, beaucoup de temps pour parvenir à se faire accepter et ne plus les voir fuir à son approche. Puis lui vient l'idée de s'approcher des licornes, en tendant la corne qu'elle garde sur elle. Elle déclare venir leur rendre la corne de leur compagne. Dès lors, elles acceptent sa compagnie. Il suffit ensuite à Soliana de leur expliquer comment tout Aldaval leur est mortel pour les convaincre de partir : elles ne sont plus qu'une centaine...

La corne n'est pas le seul moyen dont disposent les PJ pour se faire accepter, bien sûr. Mais les licornes ne leur faciliteront pas la tâche, s'enfuyant dès qu'elles s'aperçoivent de leur présence, sans leur laisser une chance de s'expliquer. Remarque : pour avoir toujours vécu près d'eux, les licornes comprennent et parlent l'elfe.

Après l'avoir acceptée, les licornes expliquent à Soliana qu'il n'existe qu'un seul et ultime refuge pour des créatures comme elles : la forêt d'origine, celle où est restée la Mère des Licornes. C'est le lieu sur lequel tous les Dieux Elfiques et de la Nature se sont entendus pour faire œuvre commune. D'une incomparable beauté, c'est la nature au sommet de sa puissance magique et de son intégrité : elle n'a pas de nom. Les elfes l'appellent souvent La Source, les humains la nomment Le Temple. Prudemment gardée secrète, peu de gens en connaissent la localisation. Elles trouveront le chemin, mais elles savent qu'il traverse des terres civilisées. Elles craignent de rencontrer des humains trop curieux qui handicaperont leur exode...

Et Soliana de les rassurer en leur promettant d'éliminer cet obstacle chaque fois qu'il surgira. L'exode commence sans tarder, il doit durer environ un mois, à dos de licorne.

TIGNOUS.



Les licornes se montreront très amicales envers toute personne bonne, voire neutre mais qui ferait preuve de bonne volonté. Mais, même menacées d'extermination, elles refuseront la compagnie d'individus qui les révulsent. Tout personnage mauvais devra soit faire preuve de talents diplomatiques remarquables, soit être laissé en arrière.

Une fois sorties d'Aldaval, les licornes récupèreront très vite et seront bientôt dans la meilleure des formes. Le voyage se déroulera pendant plus d'une semaine dans le calme et la tranquilité, avec pour seul souci d'éviter les curieux. Elles accepteront de répondre à toutes les questions de Soliana, sur elles et sur leur monde. Mais dix jours après le départ, une silhouette sombre se découpera à l'horizon. Immédiatement identifiée comme un chasseur par les licornes, elle sèmera le trouble et l'inquiétude dans le troupeau. En effet, si La Source venait à être connue de tels individus et de ceux qui les commandent, la Forêt Mère aurait beaucoup à craindre. Une reconnaissance rapide montre que le cavalier est seul. Soliana sait qu'elle n'a pas le choix : il doit être éliminé...

Les PJ n'ont aucune chance de vaincre le chasseur et sa monture s'ils les affrontent en terrain découvert. Et s'ils étaient assez bêtes pour le faire, tant pis pour eux, ne retenez pas vos coups... Par contre, les possibilités d'embuscades sont innombrables. Une bonne embûche devrait donner aux PJ trois rounds pleins d'attaque avant que le chasseur puisse répliquer (la surprise, suivie d'une chute, et le temps qu'il se relève). La Nightmare combattra tant que son cavalier est en vie. S'il meurt, elle s'enfuira, en passant éthérale ; idem si elle est trop blessée, mais dans ce cas elle tentera d'emmener le chasseur avec elle.

Le chasseur éliminé, le reste du voyage se déroule sans la moindre anicroche. Vue de loin, La Source a l'air d'une grande forêt comme les autres, peut-être juste un peu plus verdoyante. Mais dès que Soliana y pénètre, il ne fait aucun doute pour elle que l'endroit

est réellement exceptionnel. Les premières minutes dans la forêt, elle aurait juré qu'elle tournait en rond...

Puis ce sentiment bizarre s'estompe brusquement pour laisser place à l'émerveillement devant l'incroyable densité de vie : de petits animaux, des gros, des oiseaux, des arbres, des arbustes, des buissons en fleurs, des races totalement inconnues... Et tout à coup, l'un des arbres contre lequel s'appuyait un ours et où était perché un oiseau se transforme en elfe, de même que les deux animaux.

Les trois druides guetteurs guident alors Soliana et son troupeau de licornes vers le centre de la forêt. Dans une grande clairière, elle a l'immense honneur de rencontrer la Mère des Licornes, une licorne comme les autres mais très, très belle... Elle écoute l'histoire de Soliana, la remercie et lui demande la corne, celle que l'elfe a portée tout au long de son périple.

Le lendemain, une licorne inconnue vient remercier Soliana d'avoir permis son retour à la vie...

ANNEXES

Dans les encensoirs

L'étude alchimique révèle que le produit n'est pas exactement un poison mais un « démagifiant ». Sous forme gazeuse, il affaiblit la magie d'Aldaval et des créatures plus ou moins magiques qui y vivent. Les licornes y sont donc particulièrement sensibles puisqu'elles sont fortement magiques. S'il ne s'était agit que d'un poison, elles auraient été immunisées. Il faudra près de six mois pour composer un « contre-démagifiant ». A ce moment-là, des troupes de plus en plus nombreuses commenceront à rôder du côté de la frontière des Terres Maudites, prêtes à profiter de l'affaiblissement de la forêt pour l'envahir (comme en témoigne l'absence de licornes).

Une solution possible sera alors de s'infiltrer dans le camp des chasseurs et de verser du « contre-démagifiant » dans leur « démagifiant ». Après un cycle de balade à travers Aldaval, l'atmosphère sera de nouveau saine et les licornes pourront revenir peupler la forêt : jamais une bande de chasseurs, fussent-ils montés sur des Nightmares, ne sera capable de piéger des licornes en pleine forme.

Les chasseurs

Qui étaient-ils au juste ? Car, après tout, les troupes des Terres Maudites ne se sont peut-être présentées, à la frontière, au bon moment, que par pur hasard. Mystère...

Côté jeu :

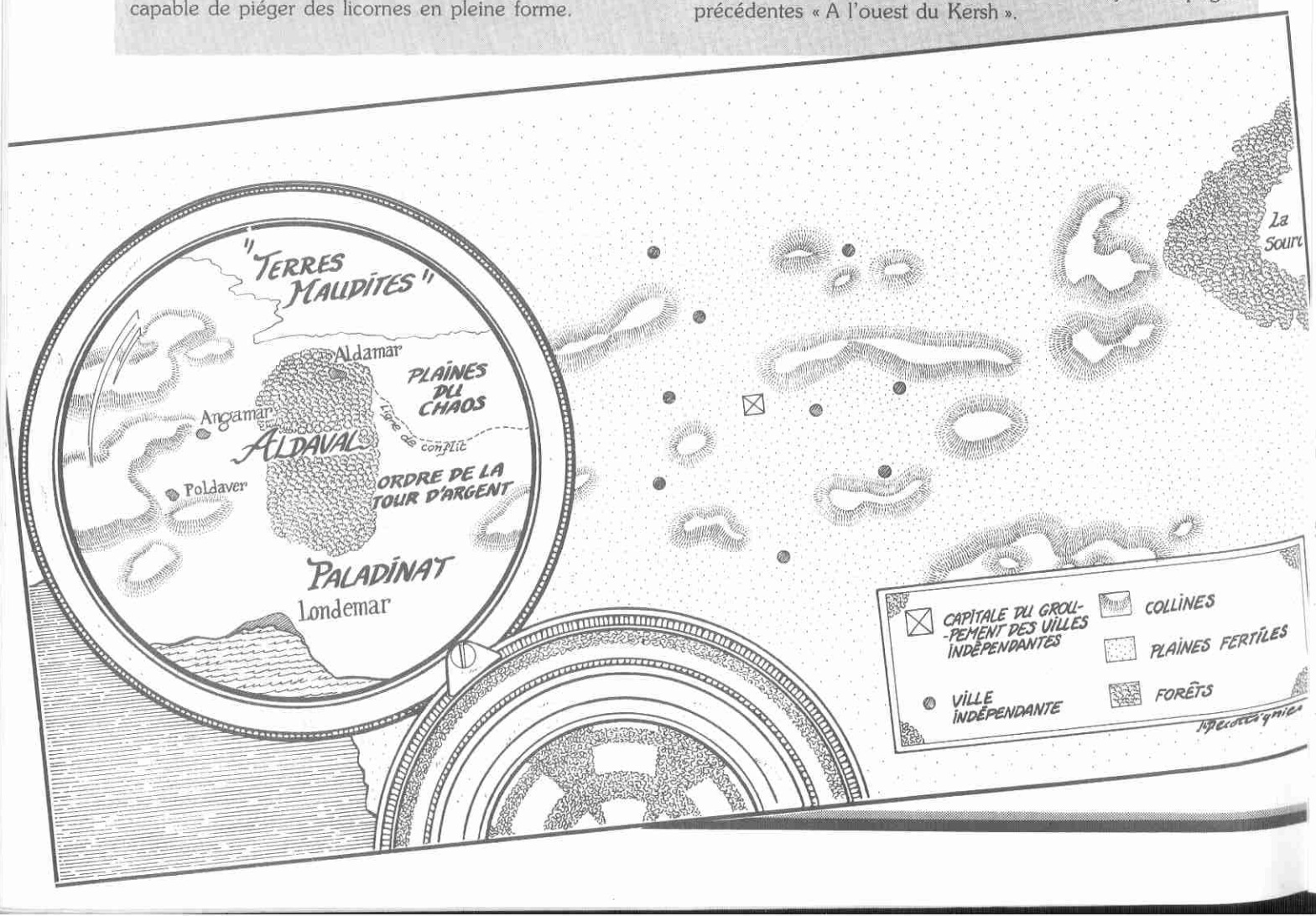
Guerriers 7 Points de vie 70 AC 3

Montés sur Nightmares.

Leur armure est d'un métal inconnu et la vitesse de celui qui la porte n'est pas de 6 mais de 9 .

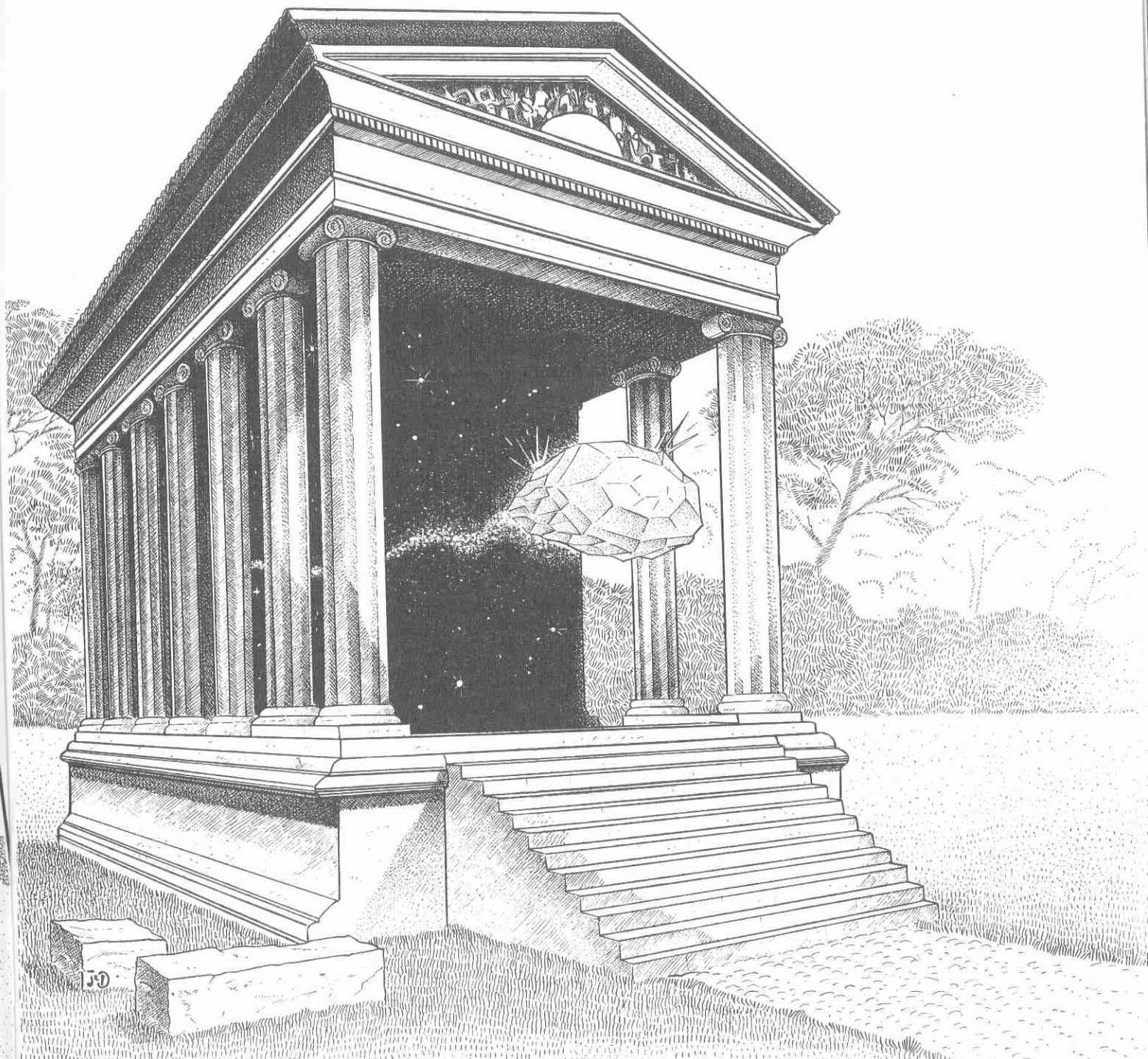
Leurs gants contiennent un liquide magique, bleu, d'aspect translucide, qui leur sert à créer leurs armes. Il leur suffit de se concentrer sur l'objet qu'ils veulent matérialiser, tout en laissant s'écouler un peu de liquide. Très pratique pour ne pas s'encombrer, chaque gant contient l'équivalent de deux très grandes armes (lance, épée à deux mains...).

Note : Soliana est décrite dans l'aide de jeu des pages précédentes « A l'ouest du Kersh ».



LE TEMPLE DU JEU

OLIVIER VIDAL DISTRIBUTION



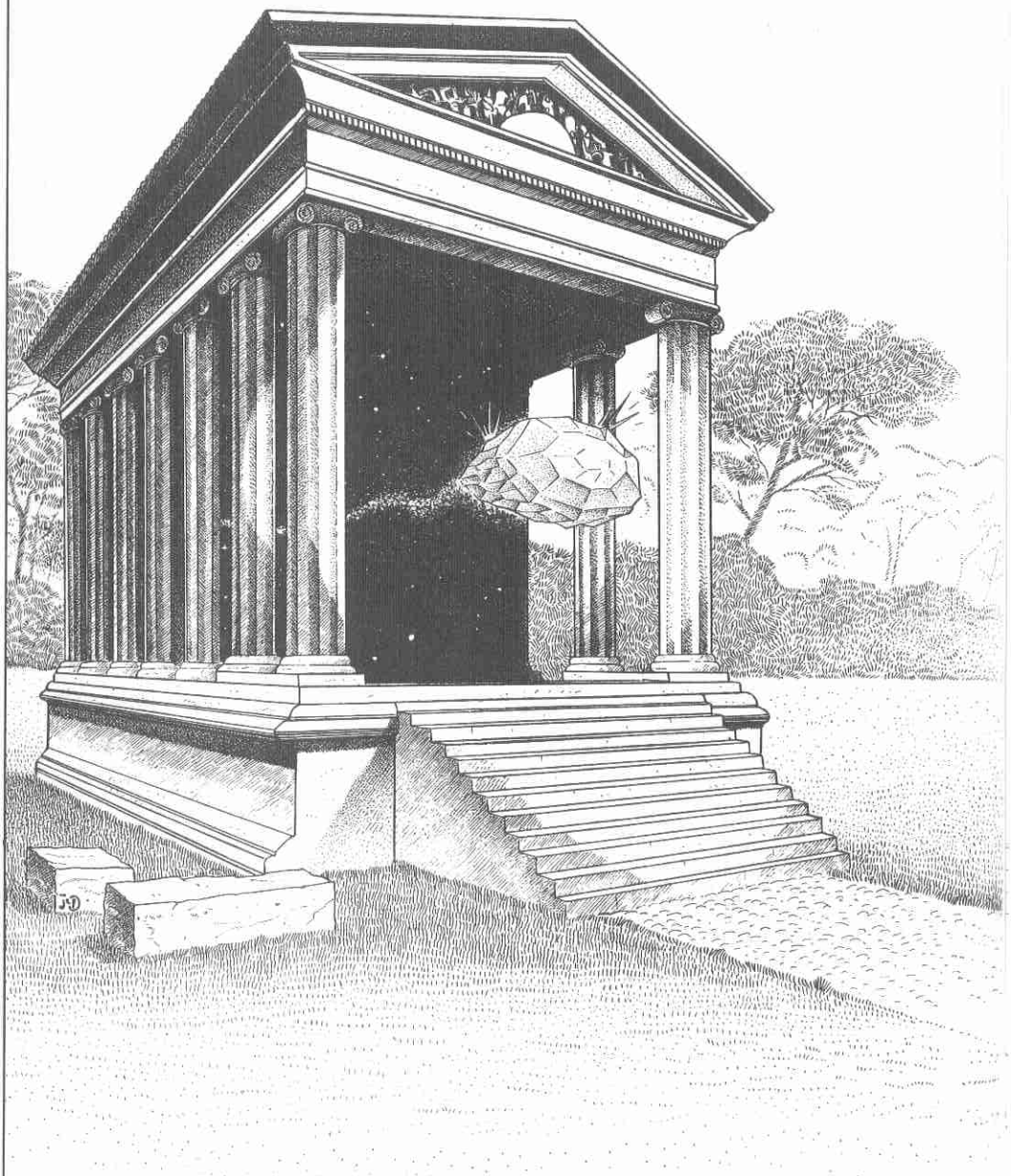
VENTE PAR CORRESPONDANCE

56 20 05 16

UNE NOUVELLE BOUTIQUE A BORDEAUX

LE TEMPLE DU JEU

OLIVIER VIDAL DISTRIBUTION



DERNIERES PARUTIONS EN FRANCAIS

Warhammer jdr	179 F	☐
Multimondes	219 F	☐
La fureur de Dracula	219 F	☐
Battletech jdr (M. Warrior)	n.c.	
Killer	58 F	☐
Le maître des Runes (Run.)	149 F	☐
Les dieux de Glorantha (Run.)	178 F	☐
Le sentier de la pomme (Run.)	n.c.	
James Bond	119 F	☐
Dr No (Bond)	69 F	☐
Manuel Q (Bond)	99 F	☐
Full métal planète	308 F	☐
Armée full	75 F	☐
Plateau full	60 F	☐
Agenda du joueur	69 F	☐
Les rangers du nord (jrtm)	114 F	☐
Lorien (jrtm)	114 F	☐
Hawkmoon	199F	☐
Ecran Hawkmoon	69 F	☐
L'île brisée (Hawk)	109 F	☐
Anashiva Reahna 1 (empires)	79 F	☐
Octogone du chaos (storm)	79 F	☐
Le voleur d'âmes (storm)	128 F	☐
Terror australis (Cth.)	109 F	☐
Les monstres de Cthulhu	99 F	☐
Cœur cruel (maléfices)	59 F	☐
Cité des 13 plaisirs (rêve)	75 F	☐
Zone mortelle (blood bowl)	110 F	☐
Marvel super héros	160 F	☐
Ecran (super héros)	48 F	☐
Déchirure (super héros)	48 F	☐
Derniers recours (super héros)	48 F	☐
Tonnerre de Thor (super héros)	48 F	☐
Thunder at Cassino	274 F	☐
Cross of iron (2°edit.)	284 F	☐
Kremlin	223 F	☐
Figurines star wars		
Héros de la rebellion (10 fig.)	90 F	☐
Forces imperiales (10 fig.)	90 F	☐
Chasseurs de primes (10 fig.)	90 F	☐

QUELQUES WARGAMES EN FRANCAIS

Tank leader	238 F	☐
Gulf strike	384 F	☐
Tac air	301 F	☐
Platoon	190 F	☐
Flat top	285 F	☐
Air force	278 F	☐
Flight leader	308 F	☐
Squad leader	335 F	☐
Seventh fleet	398 F	☐
Les aigles	249 F	☐

WARGAMES FRANCAIS EN SOLITAIRE

Ambush	323 F	☐
Battle hymn	361 F	☐
Patton'S Best	291 F	☐
Open fire	363 F	☐
Raid on St Nazaire	274 F	☐
Mosby'S Raiders	194 F	☐

NOM
PRENOM
N° rue

CODE POSTAL VILLE

J'ai coché tous les jeux que je commande. Je ne paye rien maintenant. Je règlerai à réception la somme de .....F + ...F (frais de port)

Signature

Découpez cette bande et envoyez-la au Temple du Jeu.Olivier Vidal Distribution, 55 rue du Jardin Public, 33000 BORDEAUX

Commandez par courrier
ou commandez par téléphone au 56 20 05 16

Frais de port réduits sur toute la France

Format/Livre	Format/Boîte	Achat + 300 F	Achat + 400 F
11 F	18 F	0 F	0 F

Envoi urgent en 24h.

Format/Livre	Format/Boîte	Achat + 300 F	Achat + 400 F
14 F	24 F	18 F	0 F

Informez-vous sur 36.15 ICOR*CJR

Attention, les prix et la disponibilité des jeux importés sont susceptibles de varier.

LE TEMPLE DU JEU

C'est aussi une nouvelle boutique à Bordeaux. Tous les jeux de simulation et bien plus encore, dès la fin janvier.
52 rue Paul Louis Lande
33000 BORDEAUX
tél : 56 20 05 16

CHRONIQUEZ VOUS

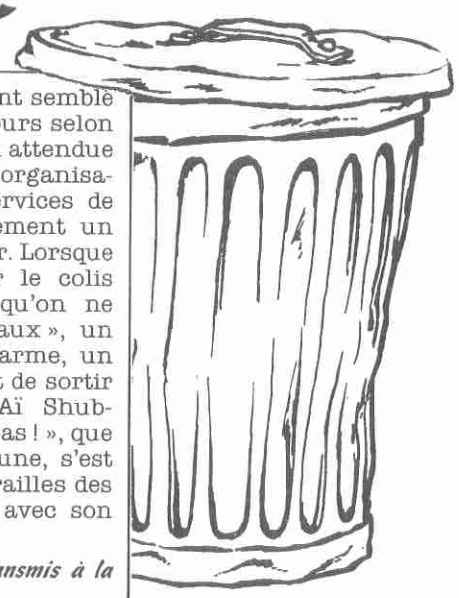
Le remaniement rédactionnel de cette rubrique a l'air de répondre chez vous à un besoin jusqu'à présent sous-jacent et inexprimé, mais néanmoins réel... Nous sommes heureux d'avoir pu déceler à temps ce manque fondamental qui vous empêchait de clamer haut et fort votre passion toujours inassouvie. D'ailleurs... Aie, ouille, j'arrête, j'arrête, OK, j'parle normalement... Alors, vous dégonflez pas, balancez-nous vos crobards, vos gueulantes, et tout le reste. Mais faites gaffe, on veut surtout pas de grossièretés, ça la fout mal dans un journal sérieux.

Comme vous avez dû le remarquer, quelques blitz parsèment ce numéro de Chroniques. Si ça vous dit, envoyez-en. Ils doivent être très courts, décrire un endroit original ou un personnage étrange, raconter un événement ponctuant une aventure, initier une histoire, etc. Les meilleurs seront publiés. On attend...



Blitz

Poubelle



ATTENTAT A ORLY : UN ORC ABAT TROIS AGENTS DES DOUANES

C'est dans la soirée du 12 décembre dernier que le drame a eu lieu, dans le hangar n° 4 où sont entreposés les colis en provenance de l'étranger. D'après un douanier survivant, en état critique au service de réanimation de l'aéroport, un individu hirsute se serait présenté en fin d'après-midi, brandissant dans une main poilue et griffue un document lacéré. Il s'agissait d'une demande de renseignements formulée par un employé des douanes sur le contenu précis d'un colis en provenance d'une firme anglaise, Games Workshop, contenant 2 books et 1 box. L'agent, devant ce manque évident de renseignements, avait demandé par lettre au destinataire de venir s'expliquer sur place. L'individu s'est rapidement échauffé lorque ses explications ont semblé insuffisantes. Il se serait agi, toujours selon l'unique survivant, d'une livraison attendue par le comité de rédaction... d'une organisation jusqu'alors inconnue des services de fraudes... la chronique... probablement un groupement séparatiste d'outre-mer. Lorsque le destinataire a refusé d'ouvrir le colis devant les agents, prétextant « qu'on ne jette pas des perles aux pourceaux », un agent a tenté de s'emparer de l'arme, un cimeterre, que l'energumène venait de sortir de son fourreau. C'est au cri de « Aï Shub-Niggurath, le jeu de rôle n'attend pas ! », que l'individu, d'une force peu commune, s'est frayé un chemin à travers les entrailles des agents de sécurité pour s'enfuir avec son colis. La police est en alerte.

entrefilet paru dans LE FIGAROU, retransmis à la rédaction par Fang.

Voyance en direct
36.15 NEW * ALTAIR

Humeurs

Y'en a marre ! ! !

Pourquoi est-ce qu'on « marche dedans » à chaque nouveau scénar ?

Pourquoi les personnages sont-ils disséminés entre quinze plans, trente six dimensions et vingt mille continents ? Pourquoi les PJ sortent-ils du néant pour y retourner entre deux scénarios où ils sauvent le monde ?

Pourquoi n'auraient-ils pas eux aussi le droit de vivre, sans les joueurs, leur petite vie au quotidien ? Pourquoi est-ce qu'ils ne pourraient pas se fixer de temps en temps, enfiler des charentaises et souffler un peu près de la cheminée en bourrant une bonne pipe ?

Tout cela pour plaider une cause : LE REALISME ! ! ! Même dans AD&D, les persos doivent être autre chose qu'une coquille vide animée de temps à autre par la pensée d'un joueur.

Et l'endroit où ils passent leur temps hors aventure, vous ne pensez pas que c'est autre chose que les limbes des voyages éternels ?

Alors, par pitié pour eux, entre deux scénars, prenez le temps !

Le temps de leur dessiner un foyer.
Le temps d'imaginer la région environnante.
Le temps de penser à ses relations avec les voisins.
Le temps de peaufiner sa réputation auprès de ses supérieurs.
Le temps... le temps de l'épaissir, de lui donner la profondeur de la réalité...

Yves le Hir

CHRONIQUEZ VOUS



A propos de la poub' réservée aux accros, une petite précision : ceux qui se sucrent au passage, ce ne sont pas les magasins spécialisés.

Pince-mi, pince-moi et abonne-toi sont sur un bateau, pince-mi et abonne-toi ne sont pas en cause, qu'est-ce qui reste ?

Réponse de Gaël Rouille (qui est le premier à avoir l'insigne honneur d'être mis en poubelle) au message exclusivement réservé aux accros de Chroniques (du nº 14)

Chacun peut lire dans la vitrine COM nº 3, à propos du jeu Ghosbusters, l'exemple suivant : « Attendre un avion du Point Mulhouse est une activité de difficulté 20 en COOL ». Coïncidence : quelques jours avant de lire ces mots, je réservai pour la première fois une place sur un vol du Point. Quelques jours après les avoir lus, j'eus l'occasion de me les remémorer au cours des 9 heures d'attente dues à l'organisation du Point et non à une grève quelconque (NDLR : nous ne parlons que d'expérience !). Pourquoi je vous dis ça ? Parce qu'attendre la parution d'un numéro de COM est, à mon avis, d'une difficulté égale en COOL. Par exemple on lit dans COM nº 13 « Notre numéro 14 sortira début octobre ». J'avoue que ma réserve de COOL était largement entamée quand j'ai enfin trouvé COM nº 14 le 28 novembre. (...) Pourquoi s'abonner à COM qui donne l'impression d'avoir cessé d'exister entre chaque numéro et ainsi ajouter à la perte de COOL due à l'attente, celle due à la perte possible de son abonnement ? Vous avez sans doute déjà deviné que non seulement je suis très cool, mais aussi que j'ai tous les numéros de COM, achetés à la pièce. Toutefois, parce qu'existe l'espoir de voir COM paraître régulièrement si le nombre d'abonnés augmente, j'ai décidé finalement de vous accorder ma confiance, au moins pour un an.

En voilà un keum qu'il est bien ! Précision : l'abonnement, c'est pour 6 numéros, alors, si ça dépasse un an, keep ton cool...

Astrologie en direct 36.15 NEW * KARMA

La beauté cachée du diplomate

Lu dans CB nº 47 (Epreuve du feu de Trauma) : « Nombreux sont ceux qui pensent que Trauma ne devrait pas exister. Je ne suis pas aussi catégorique, je pense que Trauma est un bon jeu. » Lu dans CB nº 48 (Courrier des lecteurs) : « Ce qui fait que Trauma est un jeu exécrable et vomitif, ce n'est pas du tout le jeu en lui-même, ce sont les scénarios que la plupart des gens créent pour lui et l'attitude de bon nombre de maîtres de jeu ou de joueurs. » Ces phrases sont signées toutes deux par Pierre Rosenthal. Trauma est-il un bon jeu mal joué ou un jeu exécrable ? Il ressort globalement du banc d'essai que Trauma est un bon jeu, et de la réponse au courrier que c'est un mauvais jeu. Alors ?.. P'têt' ben qu'oui, p'têt' ben qu'non...

par Destroy

Zines

Etant donné l'importance sans cesse croissante du fanzinat dans notre beau pays, un rédacteur courageux s'est proposé pour le décryptage. Envoyez-lui tout ce que vous faites, ça lui fera très plaisir.

Flying Youkies From Outer Space (FYFOS) est un zine mensuel (vous avez bien lu !). La présentation et les dessins ne sont pas terribles mais l'ambiance générale est sympa et il y a plein de petites choses intéressantes.

— Dans le nº 3 (16 pages, 7 F), on trouve un scénario Warhammer 40000, des armes pour Empire Galactique et un scénario SF jouable avec les règles du même Empire.

— Le nº 4 (28 pages, 13 F) contient un scénario Empire Galactique et l'Astrocargo LM 206 pour le même jeu.

— Le nº 5 (30 pages, 13 F) présente un scénario... d'Empire Galactique original, où les persos meurent au début de l'aventure (authentique !) et un vaisseau spatial, toujours pour le même jeu. Comme quoi, si vous êtes fans d'Empire, n'hésitez pas !

(NDLR : Si on n'a pas parlé de ton canard plus tôt, c'est qu'on l'avait pas reçu !)

FYFOS, Stéphane Gesquière, 19 rue de la Chapelle St Louis, 21000 Dijon.

La Gazette du Troll Bossu nº 5 nous présente ce livre inconnu qu'est Bilbo le Hobbit. Après cet article puissamment original, un autre nous parle du monde de Gor, la saga d'héroïc-fantasy la plus sexiste et la plus nulle jamais réalisée à ce jour. C'est dommage parce que le ton général est sympa, les dessins marrants et les compte-rendus de parties pas tristes (28 pages petit format, gratuit contre 2 timbres à 2,20 F).

Club Le Troll Bossu, FMJT, 27 rue Chassain de la Plasse, 42300 Roanne.

Galactic News nº 2 est un zine très marrant, qui ne publie que des petites infos SF, facilement utilisables pour des scénars. Dans ce numéro, on trouve par exemple un article sur la mode féminine chez les Jedi -que porter si l'on est une Jedi engagée chez les rebelles ?- (4 pages, 2 timbres à 2 F + une enveloppe timbrée).

Galactic News, 120 rue de l'Ouest, 75014 Paris.

La Légende des Mites nº 8, toujours aussi mal présenté, contient un scénario Star Wars, une présentation de Multimondes et de Hurlemenis (que de scoops) et un article sur que faire des cadavres dans les JdR. Il y a aussi un jeu gadget interactif et c'est un numéro spécial « anti-Chroniques ». Bof... A part ça, je trouve que le Troll Cow-Boy s'est bien assagi et que la gazette des termites n'est plus très acide (74 pages, 10 F + 7,40 F de port).

La Légende des Mites, 55 rue de la Gare, 94230 Cachan.

Dans **Méluzine** nº 4 (52 pages, 15 F), sous une superbe couverture verte et noire, on trouve pêle-mêle un essai d'ethnographie elfique (je vous jure, c'est très sérieux), un banc d'essai Warhammer (le JdR), un article sur le clerc dans Chivalry and Sorcery, un ar-

Manifs

324 avis de manifs ont servi de brouillon ce bimestre.
Cause : la même que d'habitude, délais trop courts.
Remède : visiblement aucun !

Ca risque d'être juste !

LAVERA

« Les Evadés du Dé » ont l'honneur de vous annoncer qu'ils organisent un tournoi les 21 et 22 janvier 1989. Les participants auront le choix entre Hawkmoon, Judge Dredd, L'Appel de Cthulhu, James Bond, Pendragon, Animonde et Jorune. La soirée du 21 sera comblée par une série de wargames. Renseignements : Les Evadés du Dé, Centre Social de Lavéra, 13117 Lavéra — Tél 42 81 11 11 (samedi AM de préférence). Comme ça, même si vous ratez la manif, vous pourrez toujours aller jouer plus tard !

FRANCE ENTIERE

Duelmasters : premier championnat de France. Le 1er avril, tous les gladiateurs des cités d'Alastari pourront se réunir à Mordant à l'occasion du Premier Grand Tournoi de Duelmasters. Le but : être encore dans la course après le dixième tour. Chaque vainqueur du tournoi sera bien sûr récompensé. Pour participer, il faut absolument être inscrit comme entraîneur dans l'une des arènes d'Alastari avant le 1er février. Vous serez ensuite averti des modalités de participation au tournoi par dépêche interne. Renseignements : Ambrosial Dimension, 1 square des Ajoux, 92400 Courbevoie — Tél (1) 43 34 04 00. Pour ceux qui ne sauraient pas encore de quoi il s'agit, précipitez-vous sur votre Chroniques n° 14, un article a été consacré à ce jeu de combat par correspondance, géré par ordinateur (quoi, je suis en train de le redire ? ! ! !).

TARBES

« Stratégies et Sortilèges » organise, les 3 et 4 février, un tournoi de Blood Bowl et de Star Wars, comme d'habitude, qui aura lieu au FJT de Tarbes. Renseignements : Stratégies et Sortilèges, 88 bd Alsace-Lorraine, 65000 TARBES — Tél 62 93 35 63 (le week-end si possible). (La prochaine fois, merci d'écrire normalement, ça fait moins mal aux yeux et c'est plus lisible !).

HENIN-BEAUMONT

« Les Nains des Beaux Monts » organisent leur deuxième joute ludique le dimanche 5 février, en l'enceinte de la MJC. Cette deuxième édition comprendra deux classements bien distincts, l'un pour le médiéval fantastique, l'autre pour la SF. Renseignements : Les Nains des Beaux Monts, MJC, rue de l'Abbaye, 62110 Henin Beaumont — Tél 21 20 06 48.

Là ça peut coller

VILLE D'AVRAY

Citons : « La salamandre, dans l'iconographie médiévale, signifiait « le Juste qui ne perd point la paix de son âme au milieu des tribulations ». Quoi de plus représentatif donc, que ce batracien aux yeux noirs de jais, vides comme ceux de Gollum, pour le Barbare du Nord qu'est le joueur hagard et perdu dans le donjon de la MJC de Ville d'Avray (plusieurs niveaux !). Dimanche 19 mars ! Telle une symphonie pastorale (en orcs mineurs) interprétée dans de fougueux et fangeux mouvements de bras, habiles et ensorceleurs, par le Maître en transe, ruisselant d'une sueur putride due à l'ingéniosité malingre des démoniaques scénarii, tous doués d'une puissance titanesque atteinte grâce à la foi en notre Dieu : le Jeu de Rôle ». Abrégeons : le club « Boucherie Intellectuelle » organise son tournoi de JdR, « Utopie II — La Fériale des sept Salamandres », le 19 mars. Au programme : Animonde, JRTM, Stormbringer, L'Appel de Cthulhu, Star Wars, AD&D. Renseignements : Boucherie Intellectuelle, MJC « Le Colombier », 1 place de l'Eglise, 92410 Ville d'Avray — Tél 47 50 37 50.

NANTES

MANU 89. Les clubs de la région nantaise organisent une exposition démonstration (sixième édition, bravo !) les 25 et 26 février, de 9 h à 19 h, à l'ancienne manufacture des tabacs de Nantes. Cette manifestation a pour but de présenter au public l'univers des jeux de simulation et de réunir tous ceux qui les pratiquent. Au cours des deux jours, les visiteurs pourront participer gratuitement aux parties organisées. Tous les jeux feront l'objet de multiples présentations, accompagnées d'explications pour les néophytes. JdR, GN, wargames, jeux de figurines, de plateau, figurines peintes, tables rondes et débats... Renseignements : Ph. Amoros, 25 rue Bourgneuf, 44000 Nantes, Tél 40 89 48 12 ou 40 30 12 40 — St. Robin, 12 rue de Candé, 44800 St Herblain, Tél 40 43 72 82. Saluons et encourageons au passage tous ceux qui font des efforts pour faire connaître leur passion au public à travers de telles initiatives...

PLOERMEL

Le deuxième championnat de Bretagne de jeux de simulation historique, organisé par « Les Gardiens de la Flamme », se déroulera les 25 et 26 février, à la salle des fêtes de Ploërmel. Il sera l'objet de deux classements : d'un côté les wargames (Cry Havoc, sur les règles de Croisades, et un jeu inédit), de l'autre les jeux d'histoire (Les Aigles et Charges), classements individuels ou par équipe. A signaler que les joueurs des Aigles et de Charge disposeront de deux formules : championnat de Bretagne uniquement, championnat de Bretagne + poule régionale de qualification à la coupe de France du jeu d'histoire. Inscriptions, renseignements et règlements (contre un timbre à 2,20 F) auprès de Bernard Yvonnick, Pengréal Le Cambout, 22210 Plemet.

Y'a le temps d'y penser...

METZ

FANTASTICA, le week-end du fantastique, aura lieu à Metz les 21, 22 et 23 avril. BD, JdR et de simulation, cinéma et littérature s'y cotoieront pour illustrer le thème sous diverses facettes. C'est tout ce qu'on sait pour le moment. Renseignements : Fantastica, Ass. des Elèves de l'ENIM, Ile du Saulcy, 57045 Metz Cedex 1 — Tél 87 30 33 87.

CHRONIQUEZ VOUS

ticle du concepteur de L'Arc et la Griffe où il nous parle de son jeu, deux scénarios : un AD&D niveau 5 et un Appel de Cthulhu d'après Graham Masterton. Il y a aussi quelques routines pour l'Apple II, pour ceux que ça intéresse... En plus, c'est très bien présenté et les dessins sont beaux. Rien à dire, un excellent zine.
AMJ, 124 av. A. Briand, 92120 Montrouge.

Rolemops n° 1 (20 pages, gratuit) contient un scénar JRTM écrit à la main intitulé « Le mal est éternel ». J'avoue que je n'ai pas eu le courage de le déchiffrer. Il y a aussi une critique d'un scénario pour l'Appel de Cthulhu sorti en 1984 en France...
Rolemops, 3 rue F. Taulier, 38000 Grenoble.

Rif n° 2 (32 pages, 15 F) est un zine un peu décevant. Il y a des illustrations pas mal mais les textes sont assez indigents : de vagues présentations de Warhammer 40000 et Paranoïa, un article médiocre sur Bilal, un article sur le JdR en France (avec des interviews de joueurs hilarantes, du genre « il m'est arrivé de jouer dix heures par jour pendant dix jours. Je suis sorti de là en ayant le plus grand mal à faire la part du faux et du réel ». On trouve aussi les Kerns-Dols, des créatures pour le monde de Trégor (caractéristiques AD&D). Peut mieux faire.
Adresse inconnue.

L'Echo-Rôle (4 pages, 3 F + un timbre) est un petit journal fort sympathique. Son idée est de publier les aventures de vos personnages dans ses colonnes, ce qui donne des mini-nouvelles assez amusantes. Cinq numéros sont déjà parus et Runette de Gala, la rédactrice en chef, promet d'en sortir jusqu'à deux par mois si les lecteurs lui envoient assez d'articles. Tentez le coup, écrivez la dernière histoire de votre aventurier favori, et soyez publié. Il n'y a que le premier pas qui coûte !
L'Echo-Rôle, 2 rue du Point de Vue, 92310 Sèvres.

Une ville entière est détaillée dans **Le Sorcier des Abîmes** n° 2 (34 pages, 7 F). Luktian est une cité médiévale de 300 000 habitants, complète, avec cartes et table de rencontres. On y trouve également un scénario AD&D (niveau 2/3), quelques BD et une rubrique « en vrac » bourrée d'anecdotes marrantes. Un bon zine qui sera parmi les meilleurs s'il s'améliore encore un peu.
Le Sorcier des Abîmes, Hugues Lefebvre, 21 rue des Brices, 54000 Nancy.

Bafouilles

Frédéric Geneslay

Les articles sur Hawkmoon et Jorune étaient passionnants, le pavé astronomiquement génial. Et quand je lis Chroniquez-vous, j'ai envie de dire ENFIN ! Enfin des bafouilles comme on les aime, enfin un lecteur intelligent... Mr Lamberti, chapeau !

C. Revol, Massy

Je trouve votre humour souvent atroce... mais j'adore...
Pour ce qui est de l'abonnement, il m'arrive souvent d'acheter mon numéro perso au bureau de tabac de mon quartier car une semaine de décalage, c'est long...

Christophe Domas, Lutterbach

Bravo ! Bravo ! Bravo ! Bravo ! La couverture du n° 14 est sublime, le pavé, le coup de gueule de Lamberti, la super idée de Fang d'arrêter de prendre Bafouilles pour champ de bataille, les couleurs, le scénar Cthulhu... tout cela a tellement changé Chroniques que j'ai craqué. Avant c'était pas mal. Mais là c'est parfait. Continuez de nous faire rêver, Chroniques, et merci !

Je tiens d'abord à saluer nos lecteurs, qui ont compris le changement de ton de Bafouilles, pour la plus grande proportion de lettres d'informations et de critiques, et le plus faible pourcentage d'insultes débiles. Continuez, j'attends de vos nouvelles !

Bruxelles, le 20 décembre 1988

Cher Docteur Destroy , et cher confrère ,

Votre article "Qui veut la peau du jeu de rôle ?" est remarquable à plus d'un titre : c'est à ma connaissance la première réponse écrite en français aux inepties proférées par des journalistes dont le moins qu'on puisse dire est qu'ils sont mal informés , et c'est aussi l'occasion , saisie par vous , de développer plusieurs idées théoriques intéressantes .

Vous savez comme moi qu'il est pratiquement impossible de décrire une partie de jeu de rôle à qui n'y a jamais participé , et que , souvent , même le spectateur reste interdit devant une partie en cours .

Nous avons tous ressenti en jouant que "quelque chose" se produisait , qui nous procurait un plaisir jusque là inconnu . Cela devait avoir trait au groupe , mais il était plus urgent de se réunir pour le reproduire que de se poser de fines questions à ce sujet .

Peut-être , maintenant que ces questions nous sont posées par d'autres , le moment est-il venu de tenter d'y répondre . Hélàs à parler sérieusement d'un jeu qu'on aime , on ne peut éviter de gâcher un peu son plaisir .

Je l'ai fait fortuitement , en devenant psychiatre tout en jouant à D & D depuis 1978 . Si vous voyez le psychiatre comme un type qui se jette sur les gens pour y trouver une trace de folie , repliez vite cette lettre , elle ne vous intéressera pas ... Quant à moi est-ce un hasard si je me suis spécialisé dans le travail de la communication au sein de familles ou de groupes , ce qu'il est convenu d'appeler la thérapie systémique , après avoir animé dix années durant le dongeon hebdomadaire ? Comme joueur , mon témoignage s'en va rejoindre la grandissante cohorte de ceux qui voient dans le jeu de rôle la plus passionnante des découvertes . Comme psychiatre , c'est mon lot quotidien que de parler de perversion , de suicide , de déséquilibre mental , de schizophrénie , de violence ; si la sorcellerie et l'extrémisme quittent ce domaine , du moins restent-ils dans celui de la psychanalyse .

Il est bien sûr inévitable que quelques individus "à la personnalité pathologique" ou "à risque psychiatrique" s'adonnent au jeu de rôle ; mais il en va ainsi de toute activité .

Un délire peut se construire sur D & D comme sur n'importe quoi d'autre . Le risque n'est pas plus grand , et il serait même moindre ... En effet , parmi les nombreux rôlistes de ma connaissance , ne vois-je trace de maladie mentale . Bien au contraire .

Je n'ai nulle envie de pousser le scientisme jusqu'à vérifier , tests et chiffres à l'appui , ce que je vais avancer du simple fait de l'observation : je pense que s'intéresser au jeu de rôle est déjà le signe d'une personnalité équilibrée , et qu'y jouer ne peut que la développer encore .

Le jeu de rôle demande une palette de qualités telle qu'il en interdit son accès à qui ne les possède pas . Il est donc probable que nombre de "sujets à risque" se détournent des jeux de rôle , parce que l'effort pour y jouer s'avère considérable , plus simplement dit : parce que ça ne les amuse pas ...

A l'origine de cela , plusieurs éléments inhérents au jeu de rôle , et même pour certains spécifiques du jeu de rôle :
-la faculté qu'a ce jeu de stimuler l'imagination , à nul autre jeu comparable .
-le rappel constant dans ce jeu de matériel culturel et historique , utilisable pour ainsi dire "in vivo" .
-le fait que ce jeu soit l'occasion de réunir un groupe et d'y vivre l'effet d'interactions (avec ou contre les autres) , mais aussi de se trouver face à la loi , représentée par le maître de jeu , et de l'accepter ; l'interchangeabilité des rôles de maître et de joueur enrichit l'expérience .
-la nature du jeu de rôle qui reste d'être un jeu ; si chacun connaît sa fonction éducative chez l'enfant , on ignore souvent combien perd l'adulte à cesser de s'y livrer .Seul le jeu permet de traiter de sujets graves , la mort , la guerre , la religion , l'argent , la responsabilité , la fidélité , ... sans faire de victimes , sans faire souffrir personne ; lorsqu'il s'arrête , on garde le souvenir de rires , mais pas de larmes ; pourtant , que de drames vécus , que de choses apprises .....
Le jdr , par la richesse et le réalisme des situations qu'il présente , se constitue comme le théâtre idéal où se résolvent symboliquement les conflits . Egalement parce qu'il est un jeu , je ne pourrais le considérer comme "psychothérapeutique" , en aucun cas .

Ce ne sont là que quelques points et vous en connaissez encore bien d'autres , qui tous pourraient être développés plus avant .

C'est dans ce mouvement qu'a été constituée avec quelques amis, voici un an exactement, l'association sans but lucratif "Les Dieux Drôles" qui se propose d'être un lieu de réflexion, de création, et, si je puis dire, d'exercice sur les jdr. Malgré ce projet apparemment austère, nous n'avons pas un instant cessé de nous amuser, tout en en retirant de nombreux enseignements, souvent surprenants.

Ce que je vous propose, c'est d'être pour vous une ressource, soit en tant que psychiatre, pour répondre si besoin est à ces détracteurs qui utilisent des mots dont le sens leur échappe, soit par l'intermédiaire de l'association "Les Dieux Drôles", qui ne manquera d'ailleurs pas de vous contacter, pour vous faire officiellement part de son existence et de ses projets. Il va sans dire qu'il s'agit là d'une contribution entièrement volontaire à la cause des jdr dont vous aurez compris que je suis un ardent défenseur.

Je reste, à tous, votre fidèle lecteur, tant il est vrai que sans votre formidable travail, rien dans ce domaine n'eût été possible. La presse française des jdr a en quelques années dépassé en qualité et en intelligence une presse anglo-saxonne qui oscille entre la mièvrerie et le tape-à-l'oeil. C'est de bonne augure pour l'avenir du jdr dans nos pays francophones.

Dans l'attente de vous lire, je vous prie de recevoir, chers amis, l'expression de mes sentiments les plus cordiaux.

Dr Philippe HENNAUX

BAFOUILLE REÇUE TROP TARD POUR ETRE TRANSMISE A FANG. COMMENTAIRES DANS LE PROCHAIN NUMERO

Philippe Decotignie, de Châlons sur Saône, ***nous remercie d'avoir protesté contre les erreurs de traduction de la série THOMAS COVENANT :***

Mes félicitations, tout d'abord, pour avoir administré une fessée méritée aux ignobles éditeurs de la collection J'ai Lu. Si on avait traité Tolkien comme ils ont traité Donaldson, on se demande où en seraient les jeux de rôle en France actuellement... Si j'avais l'adresse de Donaldson, je lui écrirais pour lui conseiller un peu plus de méfiance vis-à-vis des contrats à l'étranger. (...) Je suis abonné à Ca m'intéresse et, en farfouillant dans ma collection, j'ai retrouvé l'article sur les jeux de rôle qui figure en-tête de l'encart

Clubs

Il nous paraîtrait plus pratique et plus avisé de votre part de ne pas négliger un détail, certes mineur : l'adresse complète du lieu de réunion ainsi que les horaires. Soignez un peu votre communication que diable !

MORTAGNE

« La Guide de l'Epée Noire » tourne calmement depuis un an sans se faire connaître. Mais elle cherche des foules enthousiastes pour Stormbringer, RuneQuest, AD&D, Star Wars, JRTM, Mega. Toutes autres propositions acceptées. Passez les voir à la MPT de Mortagne, Place du Palais, 61400 Mortagne au Perche. Renseignements : Denis Launay au 33 25 00 95 (semaine) ou 33 25 00 92 (week end) — Frédéric Geneslay au 33 25 33 02 — MPT au 33 25 02 76. Voilà, si avec tout ça vous n'arrivez pas à les joindre, ça ne sera pas de notre faute !

NICE

« Witchcraft » est le premier club de JdR spécialisé dans le GN médiéval fantastique sur Nice et sa région. Activités principales : GN, tournois et joutes de chevalerie, randonnées équestres et festins médiévaux (ils nous donnent faim les bougres). Ils organisent une à deux manifestations par mois, en fin de semaine, la première étant programmée courant janvier (aïe, c'est un peu juste !). Peuvent devenir membres actifs tous les garçons et les filles de plus de 13 ans. Renseignements : Alexandre au 93 08 30 47 — Patrice au 93 07 12 74.

LE MANS

Le club « Napoléon & Gandalf » communique à ses anciens et futurs adhérents que, ayant enfin trouvé une salle pour se réunir (ah oui, et l'adresse alors ?), la date du vendredi soir a été choisie pour ce rendez-vous. L'inscription annuelle reste à 50 F. Renseignements : Bertrand Laroche au 43 81 22 56 — Philippe Faucher au 43 85 29 17.

LE MANS BIS

Le club « Les Vents Maléfiques » a ouvert depuis quelques semaines. Beaucoup de JdR et de boardgames y sont pratiqués et tous, ou presque (des noms, des noms !) y sont les bienvenus. Cela se déroule tous les samedis, de 14 h à 24 h. Renseignements : Fabien Marchand, 82 rue Alfred de Vigny, 72000 Le Mans, Tél 43 86 31 86 (dans la soirée).

CERGY

Le club « MGWA » ouvre ses locaux pour tous JdR, wargames, les samedis dès 14 h à la Maison de Quartier des Linandes. Renseignements : 30 73 53 48 (de 18 h à 21 h).

MARCQ EN BAROEUL

RuneQuest, Cthulhu, Stormbringer, La Vallée des Rois, Ringworld, 007, tout ça chez « Le Seigneur du Barœul ». Le club aimerait démontrer que les JdR ne sont pas seulement un loisir masculin (Sire, vous avez du pain sur la planche !). Joueuses, rendez-vous le samedi de 14 h à 19 h 30 à la MJC du Pont, 60 rue Jacquard, 59700 Marcq.

PERIGUEUX

L'association de JdR et de simulation « Avalon » vient de voir le jour. Une vingtaine d'assidus s'y donnent rendez-vous tous les samedis soir, à partir de 20 h, au club municipal, à la visitation (?), rue Littré. Une vingtaine de JdR, une dizaine de wargames et boardgames tels que Hawkmoon, Empires et Dynasties, RuneQuest, Star Wars, Maléfices, James Bond, Jorune (ça vaut le détour), Stormbringer, AD&D, Bushido, et aussi Conquistador, Air Force, Blood Bowl, Warhammer Battle... Renseignements : Laurent Delsal au 53 09 32 98 — Patrice Bousquet au 53 09 40 86 — Vincent Ardouin, 3 rue Jules Beayfort, 24000 Périgueux. (PS : too late for the manif !).

36.15 PARTNER
La connexion sans fin !

commun du nº 14 de Chroniques. Et là, surprise, l'article n'est pas signé par un de ces types qui « parlent de ce qu'ils ne connaissent pas », mais par François Nedelec. Glurps. Va-t-on revoir, lors de la prochaine réunion de la cellule de crise anti-anti- JdR Casus-Chroniques-Dragon Radieux, des tripes de Nédelec à la mode de Fang (recette aimablement communiquée par le chef Rossiquet) ? Histoire d'éviter de juger trop vite le « traître », j'ai lu l'article en entier. En fait, globalement, il est assez équilibré. Bien sûr, les premiers paragraphes, dont sont extraites les citations de l'encart, sont sensationnalistes et catastrophistes à souhait. Mais on peut lire le point de vue d'en face, et une description claire d'un jeu de rôle est donnée. Il reste que j'aimerais avoir les explications de Nedelec dans Chroniques. Bien sûr, les informations sur les suicides sont sans doute exactes, mais sur les millions de gens qui jouent aux jeux de rôle, il est « normal », statistiquement parlant, de trouver une cinquantaine de suicidés...

Je te rassure, mon bon Philippe, François Nedelec a encore de beaux jours devant lui... Renseignements pris à l'époque par certains membres de la rédaction, Nedelec n'a rien d'un « traître » au jeu de rôle. Il semblerait que la rédaction de Ca m'intéresse ait rajouté d'elle-même cette entrée en matière sensationnaliste à sa prose, au dernier moment. Le temps a passé depuis, mais si François Nedelec veut confirmer cette information, nous serons heureux d'entendre son point de vue dans Bafouilles, étant entendu que nous ne le mettons aucunement en cause (pour une fois qu'on évite de dire du mal de quelqu'un gratuitement ! ! ! !). Pour de plus amples informations, je te conseille de te reporter à l'article de Christian Lehmann : DANGEREUX LES DRAGONS, paru dans Chroniques nº 5. Quant à ta suggestion d'écrire à Donaldson, tu peux le faire à l'adresse de son éditeur américain, puisque tu parles anglais couramment, et lui expliquer la chose... je le ferais volontiers, mais je n'en ai pas le temps. Ce ne serait qu'un juste retour des choses si J'ai Lu se faisait taper sur les doigts pour ce coup-là. Tiens-nous au courant !

CHRONIQUEZ VOUS

Thierry Augé, de Villeblin

Petite remarque à ceux qui reprochèrent à TRAUMA qu'en jouant leur propre personnage, le taux de mortalité était très élevé, et qu'il était illogique que ces mêmes personnages rencontrent chaque mois une nouvelle affaire d'espionnage ou autre bizarrerie inhabituelle : quand vous jouez à L'Appel, vos personnages ne sont-ils pas censés mener une vie normale ? Le problème n'est-il pas équivalent ?

Bill Routt, Australia

TRAUMA est un jeu où il vaut mieux jouer son propre personnage. Car, à l'in-



150 F : 6 numéros de CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE pour le prix de 5

Bulletin d'abonnement à retourner à :

CHRONIQUES
D'OUTRE-MONDE
47 bis, avenue de Clichy
8, cour Saint-Pierre
75017 PARIS

ABONNEZ-VOUS

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

Ci-joint mon règlement de 150 FF, par chèque bancaire ou postal à l'ordre de CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE.

■ Etranger : 184 FF (par chèque compensable à Paris).

■ Par avion : nous consulter.

CHRONIQUEZ VOUS

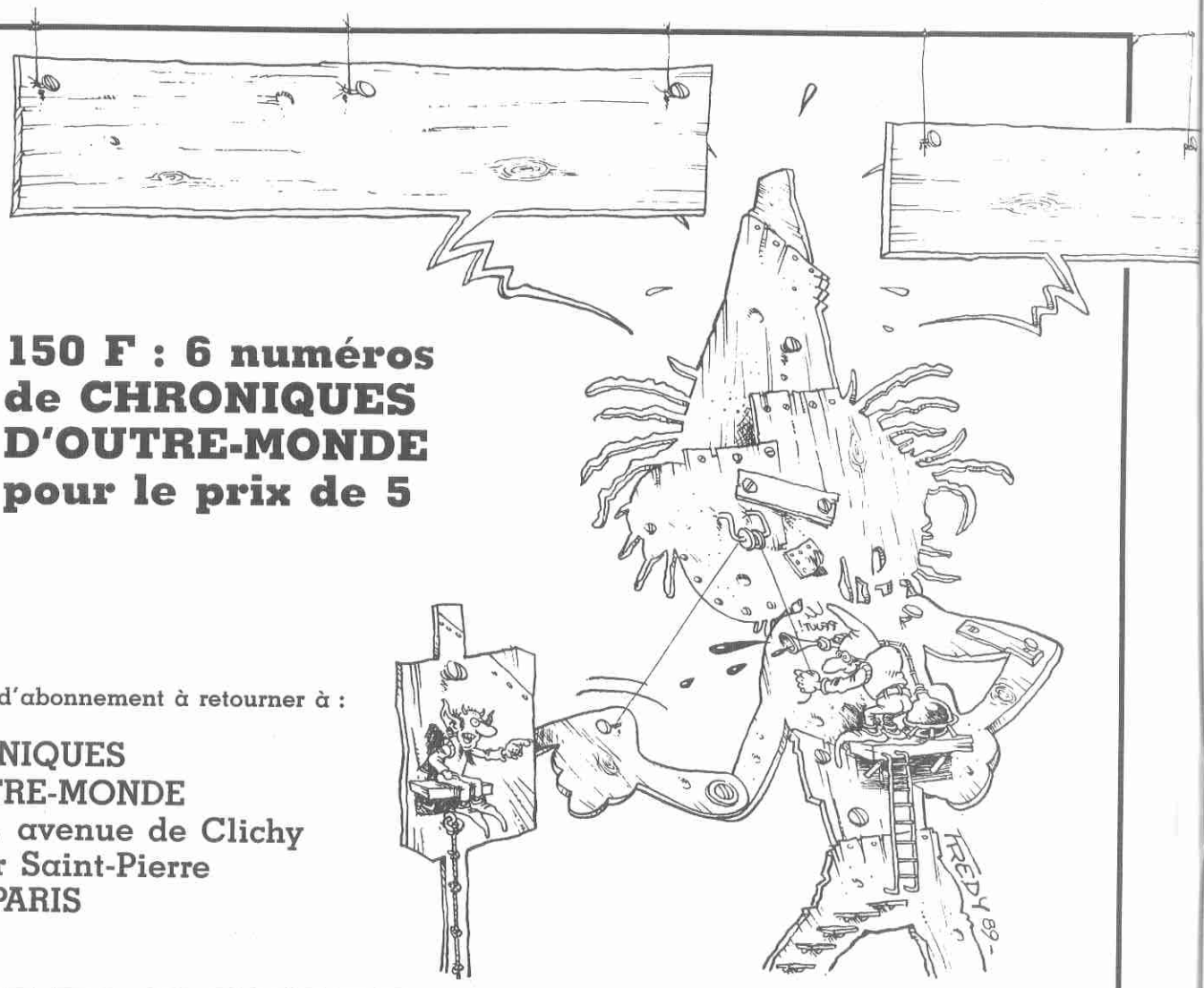
verse de la plupart (tous ?) des jeux de rôle, TRAUMA est un jeu où l'on est la proie et non le chasseur. Je crois qu'il est cependant difficile de faire de bons scénarios pour ce type de jeux et j'admire les premiers scénarios de Chroniques. Les meilleurs scénarios sont les scénarios liés à la politique, souvent liés à un temps et à un lieu précis, à la différence des scénarios dans les mondes fantastiques.

Deux lettres qui reposent le problème de base de TRAUMA, la différence entre les premiers scénarios, très « paranoïaques », fermement ancrés dans le monde politique de l'époque (Rainbow Warrior, attentats parisiens, etc.) et les scénarios récents, plus proches de James Bond, quoique gardant cette atmosphère très réaliste qui caractérise le jeu. Bill Rout, pour votre information, chers lecteurs, est l'homme par qui TRAUMA va inonder le marché anglo-saxon : un australien totalement fêlé qui organise des tournois de TRAUMA lors des conventions nationales australiennes, et qui est en train de traduire la nouvelle version de TRAUMA... Bientôt la gloire et la fortune !

Fabien Marchand, du Mans, *trouve suspect l'encart commun :*

L'encart commun ne constitue qu'une idéologie subversive envers des joueurs qui sauraient, par le biais des jeux, se distinguer d'une population trop terre-à-terre. Que les rejetons de la société restent des rejetés. Donnez-nous des jeux de rôle, au lieu de nous asséner une morale afflictive et réfractaire !

Je me suis permis de modifier quelque peu le discours de Fabien Marchand, à la limite du compréhensible, en raison de son indignation, je suppose (faites gaffe à vous relire, SVP...). J'ai beau être farouchement individualiste, je ne crois pas que cet encart soit une quelconque démission des divers journaux de JdR devant la pression des médias. En clair, J'EMMERDE LES JOURNALISTES INCAPABLES DE COMPRENDRE LE JEU DE ROLE. Ca ne nous empêche pas de tenter, de temps en temps, de présenter notre point de vue d'une manière aussi claire que possible. Ca manque de passion ? Sans doute, mais ce n'est pas le but. Le but est de permettre à des gens moins bornés que la moyenne de repenser leur position de départ, de permettre à des jeunes de ne pas entrer en conflit avec leurs parents à ce sujet, etc... Cela ne veut pas dire que nous quémandons l'accord des pouvoirs publics. A mon âge et dans ma position, je ne me laisse emmerder par personne, surtout pas par l'office des douanes, qui retient depuis un mois un colis de Games Workshop en douane d'Orly parce que le contenu leur semble suspect (on croit rêver) et qui vient de recevoir une petite lettre salée de votre serviteur. A propos de lettre salée, merci aux collègues de Casus



150 F : 6 numéros de CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE pour le prix de 5

Bulletin d'abonnement à retourner à :

CHRONIQUES
D'OUTRE-MONDE
47 bis, avenue de Clichy
8, cour Saint-Pierre
75017 PARIS

ABONNEZ-VOUS

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

Ci-joint mon règlement de 150 FF, par chèque bancaire ou postal à l'ordre de CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE.

- Etranger : 184 FF (par chèque compensable à Paris).
- Par avion : nous consulter.

Belli, qui ont réussi à inclure deux ou trois fautes de frappe dans notre texte de l'encart, histoire de nous faire passer pour des atrophiés du bulbe (et non attardés...) auprès des lecteurs et des journalistes. Si je ne savais pas taper sur une machine à traitement de textes, je changerais de métier. Je suppose qu'ils tapaient le texte avec un bandeau sur les yeux, histoire de ne pas succomber devant nos pornographiques illustrations (Vade retro, Satani !).

Christophe Sciarli, de Marseille, ***met un point final à l'affaire Grossequeue :***

Cette illustration n'avait rien à faire dans une revue de jeux de rôle. Si on a envie de voir dessinées ce genre de scènes, on achète des revues spécialisées. Et, soit dit en passant, si vous teniez absolument à illustrer l'article sous cet angle-là, vous auriez pu le faire de façon humoristique. Cette illustration rappelle la peinture réaliste soviétique des années 30, sans le côté idéologique. A propos, avez-vous remarqué que dans votre réponse vous dites montrer des êtres humains faisant l'amour, et que dans l'article de la page 16 vous prétendez décrire une orgie. Auriez-vous des mœurs quelques peu dissolues ?

Jean-Paul, du Mans, ***nous rassure :***

Pardon, j'ignorais qu'il y avait des enfants ici ! Ainsi, certains lisent Chroniques à huit ans ! Moi, à leur âge, je m'amusais sous les draps avec le LUI de mon tendre papa. Bon, je te quitte, il faut que j'aille enregistrer le film sur Canal +...

Ah la la, il en aura fait couler, de l'encre, ce magnifique organe... de presse. J'avoue avoir été amusé par la comparaison historique de C. Sciarli. Je renvoie chacun à ses habitudes. Que Jean-Paul continue à lire LUI, que Christophe ne l'achète jamais... Mais que les uns et les autres apprennent que c'est la rédaction de Chroniques qui continuera à en choisir les textes et les illustrations. Messieurs les intégristes, messieurs les puritains, sachez que vous êtes tellement obnubilés par l'idée du sexe, que vous nous avez plus écrit pour vilipender cette illustration que pour débattre de problèmes de fond. Nous, nous continuerons à patauger dans nos mœurs dissolues, que nous défendrons, s'il le faut, le cimeterre à la main. Que Shub-Niggurath soit avec nous. See you soon, baboon.

Fang

Petites Annonces

VENTES

Vds Bushido : 100 F, Star Wars : 80 F totalement neufs, ou échange contre AdC et suppléments. Vds livres dt vs êtes le héros : 10 F pièce. Sylvain au 38 43 93 12, après 19 h.

Vds AD&D Oriental Adventures + 1 scénario : 280 F vente non séparée. David Cuvelier, Les Fougères 1, 13800 Istres.

Vds pour AD&D : MM1-UA-DMG-Oriental AdV-Légend & Lore : le tout 300 F et chaque 50 F. Bruno au 46 78 81 25.
Vds 30 livres dt vs êtes le héros : 10 F pièce. JB au 75 70 56 16.

Vds Oeil Noir 2,3 & Havena : 95 F chaque, Sorcier de la Montagne de feu : 99 F, Star Wars (VF) : 60 F. Cédric au 16 83 27 93 19.

Vds nombreux livres de science-fiction, fantastique, fleuve noir etc. BD rares et anciennes. F. Temperville, Ferme du Rabot, 5 rue de Bellevue, 91400 Orsay. Tél : (1) 69 28 45 50, le soir.

Vds/Ech Légendes règles complètes + Lég. Celt. + accessoires + disque magique + 2 modules (TBE) contre Warhammer Battle + Hordes Sauvages + n° 2 et n° 3 Héraut Citadel (BE), ou le tout 380 F. Olivier au (16) 92 21 04 34, après 18 h.

Vds 3 livres dt vs êtes le héros + bandes dessinées. Ecrire à Nicolas Trouillard, passage à niveau 280, 72210 La Suze. Tél : (16) 43 25 04 11, après 18 h30.

Vds Paranoïa TBE : 120 F, Les bleus du secteur MIT TBE : 60 F, On ne vit que 6 fois TBE : 40 F, ou 200 F le tout. Stéphane au (16) 25 73 74 77.

Vds Blood Bowl (neuf) : 140 F et 20 livres dt vs êtes le héros : 10 F pièce. Philippe au 51 97 76 45.

Vds 3 « livres dt vs êtes le héros » : 5 F l'un, Yorktown : 100 F, Le Royaume des 5 Couronnes : 100 F. Damien Mouyer, HLM Mas de Blois, 05100 Brancion.

Vds RuneQuest neuf : 200 F. Didier au 43 60 86 70.

Vds Paranoïa avec module (gratuit) au prix ridicule de 100 F. Fabien au (16) 49 01 43 76, entre 19 et 20 h.

Vds DC Heroes + Batman + BD (TBE) : 160 F à débattre. Vds nombreux additifs et nouvelles classes pour AD&D. Geoffrey au (1)30 56 11 95, le soir.

Vds AdC : 130 F, Contrée du Rêve : 90 F, Fungi de Yuggoth : 70 F, 1er supplément : 65 F, écran du maître : 55 F, Terreur venue des Etoiles : 50 F, 2 scénarios D&D : 80 F les 2, D&D base : 100 F, expert : 100 F, Dungeonner's Survival Guide : 110 F ou échange possible contre Atlas de Drangonlance ou scénarios/suppléments JB 007. Johann Vigouroux, 8 rue Belle Ile en Mer, 29000 Quimper.

Vds Paranoïa : 100 F, Les Aigles : 180 F, Armada : 150 F, Blood on the Streets : 50 F, Waterloo : 80 F. Tous en TBE. Arnaud Prie Saphir, 12 rue de la Figuière, 13090 Aix en Provence.

Vds 10 livres jeux : 5 F l'un ou 40 F le tout, Kensigton : 15 F, une console de jeux vidéo Intellivision avec 3 jeux de SF : 200 F le tout, bestiaire fait main pour D&D (compatible AD&D) : 10 nouveaux monstres pour 10 F, Oeil Noir Mda 1 : 80 F, nouvelles classes de persos pour Oeil Noir : 5 F l'une, Vous êtes l'As des As : 25 F, J&S n° 52 : 8 F. Samuel Lebel, 12, rue du Moulin du Gué du Pont, 60300 Senlis.

Vds Stormbringer : 160 F, Megatraveller + Rebellion Sourcebook : 200 F, Robotech (Palladium) livrets 1,2,3,4 + scénario : 200 F, Cry Havoc : 120 F, Capitaine Cosmos : 120 F, Premières Légendes Celtiques + écran : 200 F, Règles Légendes + livret des 1001 nuits : 200 F, Aftermath : 150 F, + frais de port. Tél : (16) 83 37 36 69.

Vds RuneQuest : 200 F ou échange contre tout wargame, vds collection « livres dt vs êtes le héros ». Eric au (16) 90 58 16 05.

Urgent vds Mechwarrior, excellent état. Bug au (16) 90 88 27 06.

Vds DMG (VF) TBE : 800 FB (125 FF) frais port inclus. Alex Sœur, 206 Route Militaire, 4430 Allem, Belgique.

ACHATS

Achète scénarios Maléfices n° 4,7,8 & 9 et scénarios inédits pour Légendes celtiques. Arnaud Prie Saphir, 12 rue de la Figuière 13090 Aix-en-Provence.

Achète World of Greyhawk et Fiend Folio en bon état. Matthieu Turel, 3 ter bd Jeanne d'Arc, 35000 Rennes. Tél : (16) 99 38 25 97.

Achète sur Albi n° de CB, COM et Graal (prix convenables !) porteurs de scénarios ou aides de jeu pour AD&D, BE obligatoire. Richard au (16) 63 54 75 95.

ECHANGES

MSH + AdC + Oeil Noir 1 et 2, 4 scénarios + D&D + Chant des Enfers + écran + Octogone. TBE. Tél : (1) 64 23 47 80. Vite ! ! !

CONTACTS

Joueur débutant cherche joueurs de Stars Wars, si possible dans les Hauts de Seine. Franchau au 46 66 01 18, après 19h30.

Recherche désespérément n° 1 et n° 2 de Info-Jeux ainsi que Maîtres de Donjons en vue échange idées scénars ou mondes. Stéphane Fleuriau, 86120 LES 3 MOUTIERS. Tél : 49 98 71 95, avant 20 h le week-end.

Cherche scénarios Bushido, Paris exclusivement. Antoine au 42 78 96 95, après 18 h.

Cherche partenaires + de 16 ans (AdC, TRAUMA, RQ) sur Biarritz, Anglet. URGENT ! Stéphane Cancian 7, route de Cazalis 64600 Anglet.

Cherche traduction des règles du Samouraï, du Ninja et de l'Anti Paladin pour AD&D. Demander Régis au 16 50 37 43 47, ou les envoyer à R. Ruch, 33 route de Genève, 74100 Ambilly.

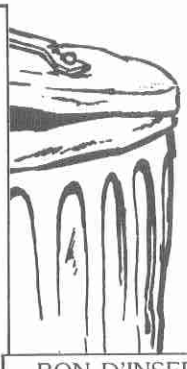
Urgent. Maître JdR cherche joueurs passionnés région Angoulême. Yann Lemaux, Caserne Gaspard Michel, bd Liedot, 16017 Angoulême.

Maître Rossiquet débarrasse son grenier d'un nombre coquet de revues, pour un prix à débattre, à savoir :

White Dwarf : du 30 au 69 (avril 82 à sept. 85), sauf 59,61 et 62
Differents World : 6 (janv. 80), 19 (fév. 82), 20, 21, 23, 26 au 34, 37 et 39 (juin 85)
Imagine : du 1 au 7 (1983)
Dragon : 49 (mai 81) et 63 à 68 (1982)
Krystal : 1 et 2 (1983)
Info-Jeux : 1, 3 et 5 (1986)
Runes : 2 collections complètes du 1 au 10 + et une du 1 au 8

« Rassurez-vous, je conserve ma collection privée », nous assure l'ancien rédacteur en chef de Runes et néanmoins rédacteur dans Chroniques...

Christian Rossiquet, tél : 61 40 93 59



BON D'INSERTION
D'UNE PETITE ANNONCE GRATUITE
A découper (ou copier) et renvoyer à
CHRONIQUES D'OUTRE MONDE
47 bis avenue de Clichy
8 cour Saint Pierre
75017 PARIS

Appliquez-vous nom de dieu !

PAVE D'OUTRE MONDE

Voilà, quand ils ont retrouvé tout le blabla d'Anonymus le Bien Nommé, ils auraient pu faire gaffe. Des fois, ce mec, il raconte n'importe quoi. Alors, pas la peine de nous envoyer des lettres d'insultes d'outre-tombe si vous goûtez ses champignons !

48 LA VEGETATION
Ca, c'est ce qui pousse !

49 LES ARBRES
— à voir
— à brûler

50
— à grimper
— à manger
— à se méfier

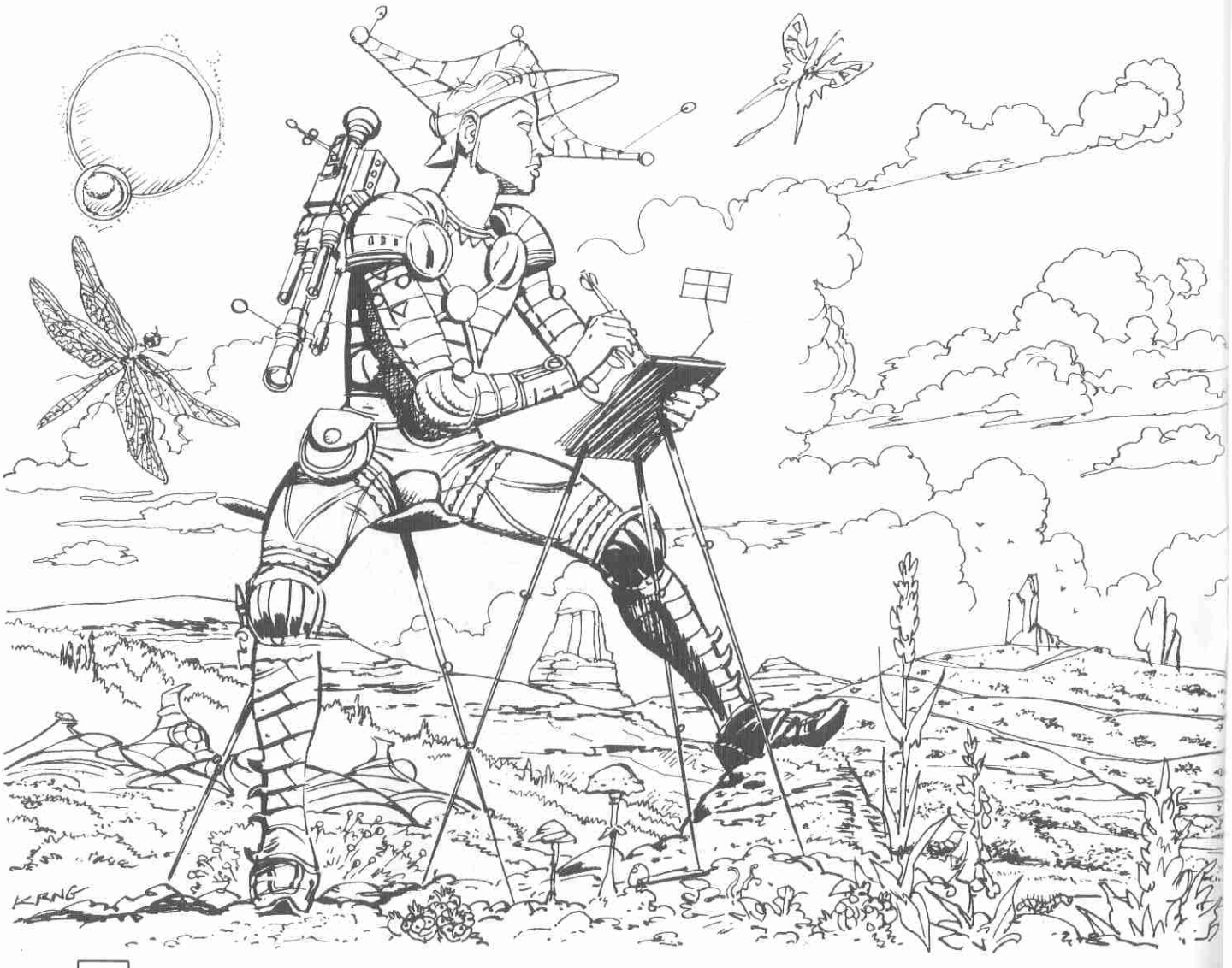
51 HERBES & BUISSONS

52 LES CHAMPIGNONS
— à éviter
— à essayer

53 LA FAUNE
Ca, c'est ce qui grouille !

LES MAMMIFERES

Denis Gerfaud



ENCYCLOPÉDIE NATURELLE



(fragments)

par Anonymus le Bien Nommé

Les meneurs de jeu et scénaristes de jeu de rôle sont généralement à leur aise quand il s' agit de décrire un environnement purement artificiel : villes et villages, châteaux, auberges, boutiques et bâtisses de tous ordres. Mais pour peu que le scénario conduise l'aventure en dehors des murs, les voilà souvent à cours. Qui, au cours d'une séance, n'a jamais entendu ce dialogue :

Meneur de Jeu : « Vous entrez dans une forêt...
Joueur : — Une forêt comment ?...
MJ : — Une forêt... heu... avec des arbres !
J : — Des arbres comment ?
MJ : — Heu... avec des feuilles... »

Et c'est souvent à ce moment que surgit un gros monstre histoire que le joueur songe à s'occuper d'autre chose que de poser des questions idiotes. Or c'est dommage, pensons-nous. Certes, il est normal que la curiosité soit toujours punie, et loin de nous l'idée de remettre en cause cet axiome, mais le MJ pourrait néanmoins faire un effort. Que lui coûterait quelques précisions ? Et le joueur aurait au moins la satisfaction de savoir que l'arbre sous lequel vient de se faire étriper son personnage est un **Pirus Communis** à feuilles ovales-acuminées et stipules caduques (autrement dit un **Poirier**)...

D'où l'idée qui nous est venue d'offrir à nos lecteurs une transcription aussi fidèle que possible de la légendaire **Encyclopédie Naturelle** d'Anonymus le Bien Nommé, œuvre qui se proposait de classifier toutes les formes de vie animales et végétales, de tous les plans et univers connus et inconnus. De quoi donner à la moindre balade en extérieur un réalisme saisissant.

Le problème, c'est que de la gigantesque compilation d'Anonymus, il ne reste aujourd'hui que peu de choses : quelques tablettes d'argile, la plupart fort ébréchées, la moitié d'un incunable, un rouleau de micro-film hélas très endommagé par le feu lors d'une tentative de le décrypter à la lueur d'une bougie, et une unique disquette au format malheureusement incompatible avec les lecteurs actuels. Perte irréparable pour les connaissances humaines et humanoïdes.

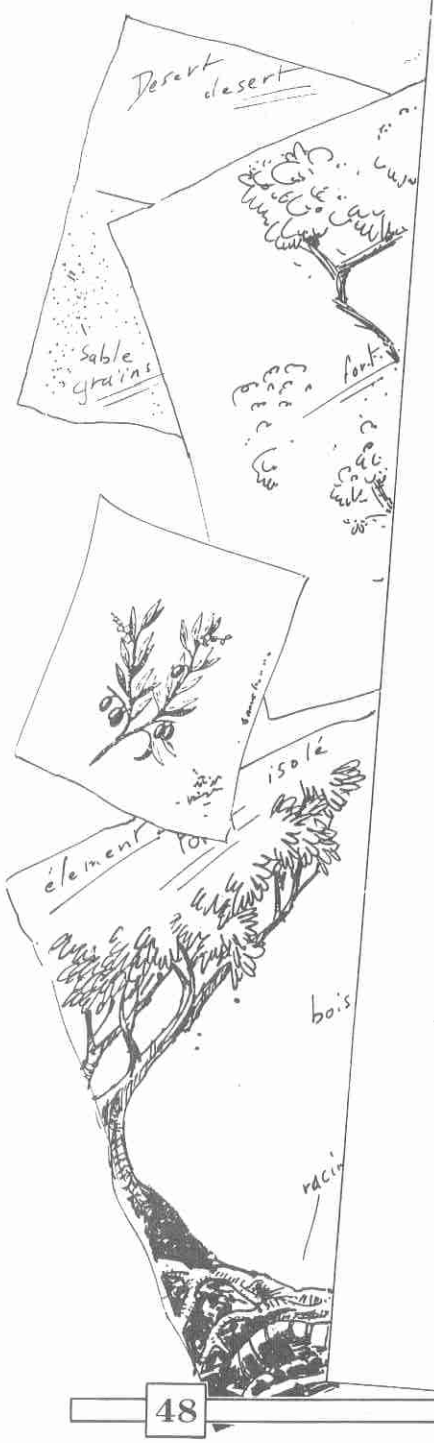
Par ailleurs, nombre de données sont si spécifiques qu'elles n'avanceraient pas beaucoup les joueurs. Force nous a donc été de choisir, de trier, de nous limiter à ce qui nous a semblé pouvoir être d'un usage immédiat. Dans la même optique, pour cette première tentative, nous n'avons conservé que les fragments traitant des flores et faunes des **régions tempérées**, telles que les régions européennes.

Notes. Avant d'utiliser tel spécimen de plante ou d'animal, les MJ sont priés d'en vérifier la compatibilité avec leur univers, ceci étant particulièrement vrai pour les jeux de rôle d'aventures contemporaines.

Des lecteurs éclairés seront peut-être surpris par la description de spécimens qu'ils croyaient pourtant déjà bien connaître, au point de suspecter une erreur. En ce qui nous concerne, nous ne faisons que retranscrire Anonymus, en qui nous avons par ailleurs pleinement confiance.

LA VEGETATION

Avant d'étudier chaque espèce en détail, il est bon d'en examiner les différentes formations naturelles, autrement dit les différents types de « paysages végétaux ». Parmi les 77 000 types et sous-types mentionnés par Anonymus, nous ne retiendrons cependant que les plus courants, la plupart appartenant à des univers hautement peu probables.



FORET. Le voyageur qui s'aventure en **forêt** est toujours surpris par la quantité d'arbres qu'il rencontre. Ce n'est pas un hasard. Les arbres, en effet, ont une inclination naturelle à pousser dans les forêts, et il est rare de les rencontrer en d'autres lieux, ou alors en nombre infiniment moins important. Cela tient vraisemblablement au fait que les forêts se rencontrent dans des environnements très variés, suivant l'altitude et le type de climat. L'arbre, dès lors, n'a plus qu'à choisir. C'est ainsi que nous verrons souvent les pins préférer les pinèdes, parce que le climat ensoleillé convient à leur nature nonchalente ; nous verrons les sapins croître sur les versants des montagnes car ces gaillards peu frileux aiment à dominer les sites majestueux ; nous verrons les chênes préférer les forêts obscures et profondes où leur nature tourmentée et secrète est mieux à même de se dissimuler aux yeux du monde. D'autres individus sont moins fixés et peuvent vagabonder de-ci, de-là. C'est notamment le cas des platanes, à l'âme errante, que l'on voit souvent en longues processions le long des routes. Les **bois** sont des petites forêts mais, à cause de leur superficie réduite, sont davantage dédaignés par les arbres.

LANDE. Le voyageur reconnaîtra immédiatement la **lande** à son climat plutôt frais, souvent humide et venteux. Il est recommandé d'y voyager avec un manteau. Lorsque le vent s'engouffre dans les plis du manteau, la silhouette du voyageur perdu dans la lande se découpant sur le fond de ciel gris est un tableau inoubliable. Heureusement, il sera toujours facile de faire du feu. Car c'est le trait essentiel de la lande de fournir un combustible pratique sous forme d'une grande variété d'arbustes et de buissons : ajoncs, genêts, bruyères, fougères, croissant sur un sol tapissé de mousses et de lichens. Un voyageur sans manteau perdu dans ce type de paysage, saura toujours qu'il est dans la lande s'il identifie ce genre de végétation.

GARRIGUE. La **garrigue** est un environnement très semblable à la lande, mais avec un climat plus sec et plus chaud. Il est donc inutile d'y prévoir un manteau.

PRAIRIE. Repoussées des forêts où les arbres ont tendance à les traiter de haut, les grandes herbes (herbacées, graminées, légumineuses) émigrent généralement vers les **prairies**, où leur nature paisible et poétique peut s'épanouir à loisir. Elles y fleurissent au printemps, attirant les papillons et les jeunes filles en quête de bouquets ; elles y grandissent en été, attirant les troupeaux en quête de verdure ; elles y mordorent en automne, attirant les faucilles des villageois en quête de fourrage ; elles y crèvent en hiver sous le blanc linceul de la neige. Nous ne discuterons pas du bien-fondé d'un tel comportement, nous bornant à souligner que les herbes seraient bien plus tranquilles si elles poussaient ailleurs que dans les prairies. Quoiqu'il en soit, pour le voyageur égaré, papillons, jeunes filles, troupeaux et faucilles sont les signes distinctifs indiquant qu'il se trouve dans une prairie.

STEPPE. Même chose que la prairie, mais située sous des climats plus rigoureux et donc beaucoup moins peuplée. C'est le site de villégiature d'herbes nettement plus coriaces et décidées à avoir la paix. En conséquence, le voyageur avisé devra prévoir ses jeunes filles, faucilles et papillons personnels.



DESERT. Il arrive fréquemment que le voyageur ne rencontre plus aucune végétation du tout, hormis quelques plantes épineuses ou cactus. Cet incident indique neuf fois sur dix la présence d'un désert. Il y a peu de conseils à donner au voyageur perdu dans le désert, sinon de contourner largement les cactus pour ne pas se blesser à leurs épines, seul véritable danger de ces contrées. Les autres plantes le savent bien, et c'est la raison pour laquelle elles en fuient le voisinage.

BAS-DE-LANDE. Le nom de **Bas-de-Lande** (ou **Badland**) figure sur de nombreuses cartes, généralement en haut ou en bas, mais plus souvent en bas (le haut étant réservé aux montagnes infranchissables), d'où leur nom. Ce sont des lieux peu fréquentables, souvent peuplées de faunes et de flores dissuasives (espèces venimeuses, vénéneuses, mutantes, magiques). Le voyageur qui sait reconnaître ces avertissements, comprend qu'il est dans les Bas-de-Landes, et fait demi-tour. S'il insiste, il sort de la carte et c'est bien fait pour lui.

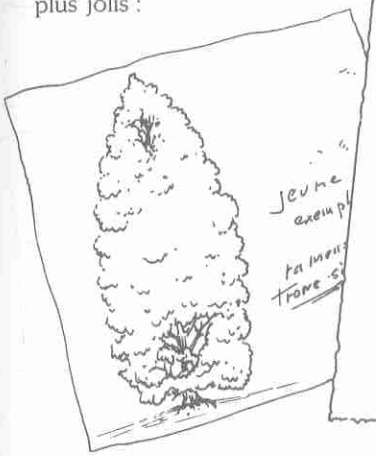
Note. Herbes, buissons, arbustes, manteaux, épines, fougères, lichens, lianes, ronces, mousses, fleurettes, champignons, jeunes filles et papillons se rencontrent également dans les forêts. C'est ce que l'on appelle alors le **sous-bois**.

LES ARBRES

Suivant scrupuleusement la classification d'Anonymus, nous rangerons les arbres en 5 grands types : 1) **les arbres à voir**, 2) **les arbres à brûler**, 3) **les arbres à grimper**, 4) **les arbres à manger**, 5) **les arbres à se méfier**. Certaines espèces peuvent participer de plusieurs catégories à la fois.

LES ARBRES A VOIR

Ce sont ceux dont l'intérêt principal est d'agrémenter notablement le paysage. Il serait stupide de traverser une forêt sans les remarquer. Citons parmi les plus jolis :



LE CHARME. Sans conteste le plus charmant, avec son tronc régulièrement cannelé, sa hauteur jamais exagérée (15-20 m), son port altier mais sans affectation.

LE TREMBLE. De taille moyenne (25 m) et mince de tronc, c'est le plus craintif de tous. Il est rare de l'apercevoir en forêt, car il se dissimule derrière les autres arbres. Il faut s'approcher de lui à pas lents en murmurant des paroles rassurantes.

LE MOIRIER. C'est un petit arbre (15 m) à l'écorce lisse et de couleur changeante, variant du rouge foncé à l'orange clair. Quand le soleil s'y reflète, il réfléchit doucement la lumière en dégradés mouvants et somptueux. Bouillie dans la graisse de castor, son écorce produit la **moire**, pigment utilisé pour teindre les riches étoffes.

L'OCTOPEDRE. Arbre au fût très droit pouvant atteindre 30 m avant les premières branches. Il doit son nom à ce que sa coupe n'est pas cylindrique mais présente la forme d'un octogone régulier. Très recherché pour l'architecture, le tronc de l'Octopèdre peut servir de colonne quand il est pris en entier ou fournir des piédestaux quand on le découpe en rondelles.

LE SEPIA. Egalement appelé le **Toujours Brun**, le Sépia est un grand arbre mince, voisin du Peuplier. Ses feuilles, petites et ovales, présentent la même couleur brun clair d'un bout à l'autre de l'année.

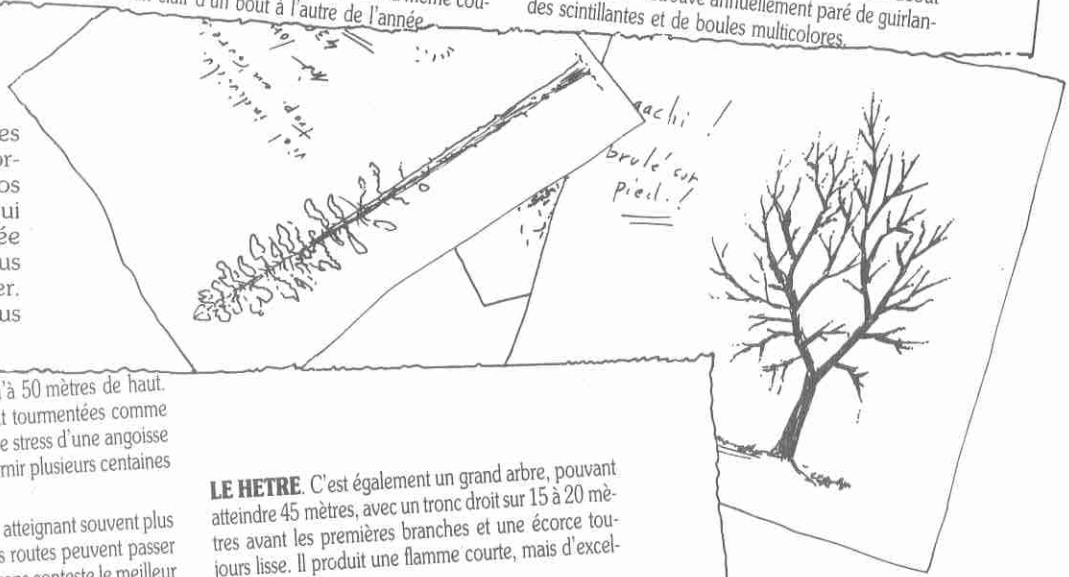
LE SAGITTAL. Reconnaissable à ses branches courtes et minces, parfaitement rectilignes, terminées par de petites touffes de feuilles ressemblant à des plumes. La droiture de ses rameaux et leur empennage naturel en font un excellent bois de flèche. Le Sagittal est d'ailleurs souvent surnommé **Arbre à Flèches**.



ARBRE DE NOEL. C'est surtout dans ses jeunes années, quand il ne dépasse pas encore 2 mètres, que cet arbre offre un spectacle merveilleux. Vers le début de l'hiver, il se retrouve annuellement paré de guirlandes scintillantes et de boules multicolores.

LES ARBRES A BRULER

Ce sont ceux dont les vieilles femmes de bûcherons rapportent péniblement sur leur dos courbé de fatigue le fagot qui servira à réchauffer la nichée d'orphelins. Pratiquement, tous les arbres sont bons à brûler. Nous ne citerons que les plus avantageux :



LE CHENE. Il peut faire jusqu'à 50 mètres de haut. Ses racines et ses branches sont tourmentées comme s'il vivait perpétuellement sous le stress d'une angoisse secrète. Un bon chêne peut fournir plusieurs centaines de grosses bûches.

LE SEQUOIA. C'est un géant atteignant souvent plus de 100 mètres, si large que des routes peuvent passer entre ses racines, ce qui en fait sans conteste le meilleur arbre à brûler. L'énorme volume de bois qu'il représente peut facilement chauffer un village entier pendant une année, et sans lésiner.

LE CEDRE. La plupart des forêts de Cèdres n'existent plus, ayant déjà été brûlées, signe infaillible que cet arbre se range parmi les meilleurs de sa catégorie. Très ramifié dès la base, le Cèdre peut étendre ses branches jusqu'à 60 mètres de haut. Le Cèdre Bleu doit son nom à la couleur particulière de sa flamme.

LE HETRE. C'est également un grand arbre, pouvant atteindre 45 mètres, avec un tronc droit sur 15 à 20 mètres avant les premières branches et une écorce toujours lisse. Il produit une flamme courte, mais d'excellentes braises.

LE CENOTAPHE. Egalement appelé **Arbre Tombeau**, c'est par excellence l'arbre des bûchers funéraires. Il est plutôt court (20 mètres maximum), avec une écorce noire qui brûle en dégageant beaucoup de fumée. Contrairement à la plupart des autres espèces, ses branches ne vont pas en s'amincissant mais conservent le même diamètre, produisant des bûches régulières faciles à empiler.

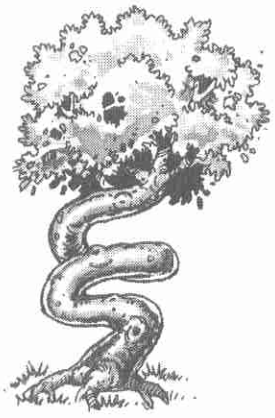
PAVE D'OUTRE MONDE

LES ARBRES A GRIMPER

Ces arbres doivent combiner deux qualités : être assez élevés pour que le grimpeur puisse jouir d'un panorama satisfaisant du haut de leur faîte, et ne pas présenter de grandes difficultés d'escalade. Déjà cité comme bois à brûler, le Chêne et le Cèdre peuvent entrer dans cette catégorie à cause de leur ramification complexe débutant souvent très près du sol. Mais on peut également citer :

LE HAUBANIER. Parfois appelé **Saule Chagrin**, le Haubanier ressemble à son cousin pleureur, mais en beaucoup plus grand (certains géants s'élèvent jusqu'à 40 mètres). Il laisse retomber jusqu'au sol ses nombreuses branches flexibles comme des cordes, mais étonnamment solides, inextricablement emmêlées entre elles, parfois même nouées. C'est une aubaine pour le grimpeur qui peut facilement s'y hisser jusqu'au faîte comme il grimperait dans les haubans d'un navire.

LA SOUCHE. La Souche n'est pas un arbre à proprement parler, mais ce qu'il reste du tronc après abattage. Les Souches existent dans la plupart des variétés (Orme, Hêtre, Aulne, Platane, etc.). Son intérêt est d'être généralement basse (moins d'un mètre) et donc très facile à escalader. Quand les premières branches des arbres proprement dits sont trop hautes pour être atteintes directement par le grimpeur, il lui suffit de déraciner une souche, de l'apporter près de l'arbre convoité, et de s'y jucher comme sur un tabouret pour gagner sans effort les quelques centimètres manquants.



LE TURLUPESTRE. Egalement nommé **Arbre Spirale**, le tronc du Turlupestre, loin d'être droit, s'enroule sur lui-même comme le ferait un tire-bouchon. Chaque fois qu'il gagne un nouveau tour de spirale, il perd ses branches pour ne conserver que la cîme, l'emplacement des branches tombées restant marqué par des nodosités. C'est l'arbre idéal pour le grimpeur qui n'a qu'à se hisser dans l'intérieur de la spirale en s'aidant des nodosités pour assurer ses prises.

LES ARBRES A MANGER

Ce sont ceux qui produisent des graines ou des fruits comestibles. Anonymus (dont la gourmandise était célèbre), s'étend longuement à leur sujet. Nous nous bornerons toutefois à ne décrire que les espèces les moins connues et uniquement celles qui croissent naturellement hors des vergers. Parmi elles encore, nous ne citerons que brièvement les arbres qui ne devraient poser aucun problème au lecteur, tels que les CHENES et les HETRES (déjà cités) produisant respectivement les **glands** et les **faînes**, fruits surtout appréciés des animaux tels que les sangliers ; le NOYER, digne géniteur de la **noix** (ne produit qu'une année sur deux) ; le CHATAIGNIER et sa **châtaigne** si ingénuement protégée de piquants ; le NOISETIER et sa **noisette** ; sans oublier l'ERABLE, dont la sève concentrée produit un délicieux sirop. Ces arbres, de même que ceux décrits ci-après, ponctuent généralement les sentiers forestiers aux endroits voulus.



LE LULUBIER. Arbre voisin de l'If, quoiqu'à feuilles caduques et non toxiques, le Lulubier produit une baie rouge : la **lulube**. Plus grosse que la baie de l'If et plus juteuse, la lulube est très rafraîchissante. Son goût rappelle la cerise avec un zeste de citron.

LE CAUPHRIER. Poussant souvent en lisière, car il a besoin de lumière et sa petite taille (10 mètres) ne lui permet pas de dominer les autres espèces, le Cauphrier ressemble beaucoup à un Tilleul rabougri. Son fruit, la **cauphre**, est une sorte de noix. Fraîche et crue, elle est amère et astringente, mais grillée sous la cendre, elle croustille sous la dent et devient très agréable. Généralement consommée à l'apéritif.

LE CALAMINIER. Souvent confondu avec le Platane, même large tronc marbré, mêmes grandes feuilles à nervation palmée, le Calaminier produit un fruit juteux et consommable : la **calamine**, une sorte de grosse prune noire au goût mi-figue mi-raisin.

LE VELOUTIER. Petit arbre pleureur au tronc souvent recouvert d'un lichen duveteux de couleur grisrose, donnant l'impression qu'il est complètement pourri, le Veloutier aime les lieux humides et très ombragés. Certaines de ses branches pleureuses, démunies de feuilles, sont de véritables lianes. Son fruit, la **veloute**, a extérieurement l'aspect d'une petite pêche très velue, tandis que sa chair, très juteuse, ressemble au litchi avec un arrière-goût de fraise des bois.



LE MIGNOTIER. Conifère à feuilles caduques (comme le Mélèze auquel il ressemble beaucoup), le Mignotier est un arbre imposant, dépassant souvent les 40 mètres. Ses cônes, les **mignotes**, sont consommables une fois séchés et réduits en farine. Très nourrisante, la farine de mignote a un goût légèrement chocolaté.

L'AMANDELIER. A mi-chemin entre l'arbuste et l'arbre (il dépasse rarement 8 mètres), l'Amandelier est reconnaissable à ses branches épineuses et à ses petites feuilles crénelées, voisines de celles du chêne, variant du mauve clair au printemps jusqu'au violet presque noir en automne. Son fruit, l'**amandelle**, est une noix plate et allongée, dont le goût combine celui de l'amande classique à un fort parfum de violette.

LE MELIKASSIER. C'est un petit arbre dépassant rarement 8 mètres. Il est reconnaissable à ses feuilles minuscules et frisées comme des petits bouquets de persil, d'un vert toujours très dense, et à ses larges grappes de baies noir violacé, comme celles du Sureau. Ses baies consommables, les **mélikasses**, rappellent le cassis avec un petit goût de savon.

LES ARBRES A SE MEFIER

Pour des raisons diverses, ces espèces sont à éviter. Citons :

LE CHENE. Déjà cité comme **Arbre à Brûler**, **à Grimper** et **à Manger**, le Chêne semble bien être l'opportuniste de la forêt. Raison supplémentaire de s'en méfier, on a souvent constaté que les autres individus vivant dans son entourage (entre autres les Roseaux) avaient un air maussade et chagrin, comme si sa seule présence interdisait toute idée de plaisir.

LE SAPIN. Ce résineux à feuilles persistantes répand un parfum tenace. Il est peu recommandé de rester longtemps dans le voisinage d'un sapin, sous peine d'être imprégné de son odeur. Quand on dit d'un homme « qu'il sent le sapin », cela ne présage généralement rien de bon pour lui.

LE FAGAUD. Mêmes remarques que pour le Sapin.

LE SETHA. Egalement nommé **Arbre à Allumettes**. Nombre d'incendies de forêt sont redevables à des curieux jouant imprudemment avec ses rameaux, minuscules bûchettes terminées par une sédimentation rouge ou bleue.

LE GIBET. De tous les arbres, c'est certainement celui dont la réputation est la plus noire, et à juste titre semble-t-il. Généralement maigre et décharné, le gibet ne porte qu'une branche unique, dépourvue de feuilles, et produisant une ou plusieurs lianes. Spectacle horrible, il n'est pas rare de voir des hommes, étranglés par ces lianes, se balancer à quelques pieds du sol. Comment en sont-ils arrivés là, c'est un mystère ! mais la plus élémentaire prudence commande de ne pas trop s'attarder dans les parages.

HERBES ET BUISSONS

Les arbustes, buissons et herbes buissonneuses sont si nombreux que nous ne pouvons les citer tous ni consacrer un long article à chacun. Par ailleurs, nombre d'entre eux n'ont d'autre intérêt que d'exister et de faire plus ou moins joli dans le paysage. Nous nous bornerons donc à mentionner brièvement ceux qui présentent un intérêt, ou un inconvénient, pour le voyageur ou l'amateur de solitude champêtre.



RONCE. **Intérêt** : La Ronce fournit un fruit agréable communément appelé **mûre. Inconvénient** : Douée pour les échanges, la Ronce aime à troquer ses mûres contre des petits lambeaux de vêtement, ou de peau, qu'elle découpe adroitement au passage grâce à ses épines préhensibles.

AUBEPINE. Epineux à fleurs blanches, formant des haies le long des routes. **Intérêt** : Quand on voyage par une nuit sans lune, l'Aubépine peut signaler par une ou plusieurs déchirures/égratignures que l'on vient de dévier du chemin. **Inconvénient** : Agit de la même façon lorsqu'il n'y a pas de route.

FOUGERE. **Intérêt** : Empilées en litière, les feuilles de Fougère peuvent constituer une couche comfortable pour dormir à la belle étoile. La densité de ses buissons peut également servir de cachette. Excellent pour se mettre à l'affût. **Inconvénient** : Le truc est également connu de tous les gros prédateurs.

MOUSSE. **Inconvénient** : Incite à la paresse. **Intérêt** : Aucun.

ORTIRONCE. **Intérêt** : Hybride d'Ortie et de Ronce, ajoute un venin urticant à la piqûre de l'épine. **Inconvénient** : Aucun.

CHEVRAMERE. **Intérêt** : Buisson rampant à feuilles plates, très prisé par les chèvres. **Inconvénient** : Attire aussi les boucs.

ACHRONIQUE. **Intérêt** : Herbe buissonneuse, assez semblable à la Fougère, avec la particularité d'être verte en hiver et dépouillée en été. Utile pour reconnaître la saison d'un seul coup d'œil. **Inconvénient** : Certaines variétés peuvent retarder de plusieurs mois.

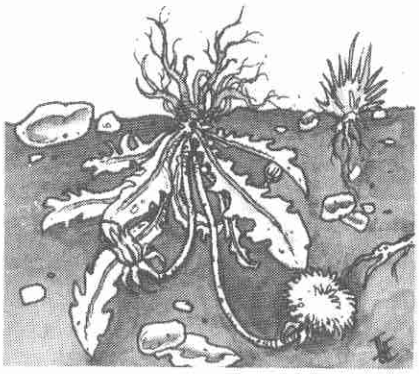
TROUSSE-GARCE. **Intérêt** : Toujours situé dans le voisinage d'un beau tapis de mousse, son épais feuillage protège idéalement des regards. **Inconvénient** : Après coup, conduit souvent au mariage.

CLOPINIER. **Intérêt** : Ce buisson assez semblable au Genêt est toujours couvert d'une abondante quantité de baies blanches légèrement translucides et d'un aspect fort appétissant : les **clopinettes**. **Inconvénient** : Quoique pas désagréables au goût, les clopinettes n'ont résolument aucun pouvoir nutritif.

CUCUBRIER. **Intérêt** : Plante rampante à larges feuilles molles, produit un fruit, le **cucubre**, sorte de cornichon. Mis à dégorger pendant six ans dans une forte saumure, puis à macérer six ans dans de l'eau de vie, puis à confire encore six ans dans le miel, le cucubre obtient une consistance très proche de celle du chewing-gum. **Inconvénient** : La plupart des gens ignorent cette recette et se contentent de le consommer à la croque-au-sel.

GLAUQUAIRE. Grande graminée sauvage, aux feuilles vert trouble irrégulièrement déchiquetées comme si elles étaient continuellement victimes d'une maladie. Vit dans les lieux très humides, souvent en bordure de marais. **Intérêt** : Repousse les sangsues. **Inconvénient** : Attire les moustiques.

ERNERBANE. Egalement appelée **Herbe-à-Crâne**, sorte de pissenlit ayant la particularité de pousser à l'envers, c'est-à-dire feuilles dans la terre et racines vers le ciel. **Intérêt** : Attire les mort-vivants de toutes espèces, pour qui elle représente l'unique nourriture. **Inconvénient** : Aucun.



POUSSAILLEUL. Grande variété d'Ortie à piqûre particulièrement virulente. **Intérêt** : Son venin urticant peut soulager les rhumatismes des vieilles gens. **Inconvénient** : Les malades étant généralement réticents à utiliser un tel remède, il faut les y pousser avec vigueur.

LES CHAMPIGNONS

Nous ne saurions terminer cette rapide revue de la flore tempérée sans parler des champignons, dont les formes et couleurs variées constituent l'agrément de maints sous-bois. L'intérêt des champignons est que certains sont comestibles, d'autres pas ; et qu'il est souvent difficile d'établir un jugement précis avant qu'il ne soit trop tard. En ce sens le Champignon est assurément le végétal le plus récréatif qui soit. Aux promeneurs qui décident de se consacrer à sa cueillette, il offre d'abord une saine distraction ; puis une phase culturelle des plus enrichissantes, lorsque les différents cueilleurs commencent à discuter de la valeur respective des spécimens qu'ils ont ramassés ; puis, clou de la soirée, un moment de suspens intense et délicieux, lorsque les champignons sélectionnés garnissant finalement les



assiettes, chacun se regarde en chien-de-faïence et qu'on tire au sort pour savoir qui goûtera le premier...

La question de savoir si tel champignon est bon ou mauvais a fait l'objet d'interminables controverses depuis l'aube des temps. Si nombre d'auteurs ont établi des listes catégoriques, Anonymus reste moins tranché. Pour lui rien ne vaut la méthode empirique. C'est ainsi qu'il classe les champignons en deux catégories : ceux **à éviter** et ceux **à essayer** (en soulignant qu'éviter ne veut pas obligatoirement dire rejeter, de même qu'essayer ne signifie pas forcément adopter). Tout restant finalement une question de subjectivité et d'appréciation personnelles.

CHAMPIGNONS A EVITER

PRIMELUNE. Petit champignon blanc bleuté, à pied mince et chapeau plat, au parfum traîtreusement appétissant. Les Primelunes apparaissent en bordure de bois à la nouvelle lune et sont très goûtés des lapins qui les dévorent à belles dents sans plus s'occuper d'autre chose que de leur festin. Les chasseurs embusqués n'ont aucun mal à les tirer. Peu soucieux de suivre l'exemple de ces malheureux rongeurs, nous éviterons soigneusement ce champignon de malheur.

SALSIMIR VENTRU. Gros champignon à pied ventru et large chapeau semi-sphérique, le Salsimir Ventru apparaît très fréquemment dans les bois et jamais sur les tables d'auberges. La légende voulant que les aubergistes se les gardent pour eux apparaît comme étant des plus louches.

CORNE DE PLUIE. Grand champignon blanc en forme de corne, ou de calice. Contient généralement une eau dont la parfaite limpidité et le goût agréable et frais sont des plus suspects. On ne s'y prendrait pas autrement pour endormir notre méfiance.

TROMPETTE DES MORTS. Autre champignon en forme de corne, aux bords découpés, et de couleur noire comme la mort. Il faudrait être fou pour goûter à un champignon portant ce nom.

CHANTERELLE. Egalement appelée **Girolle**, ressemble étrangement à la précédente, sauf qu'elle est de couleur jaune. De qui se moque-t-on ? Ce n'est pas un grossier changement de couleur qui parviendra à nous leurrer.

CEPE. Apparaît souvent autour des rôtis en alternance avec les Girolles. Il y en a vraiment qui ne doutent de rien !...

AGARIC. Ou **Champignon de Couche**. Nous en connaissons d'autres qui en tiennent une couche...

MORILLE. Cette fois, la coupe est pleine ! Appelez-nous immédiatement le maître d'hôtel !...

CHAMPIGNONS A ESSAYER



AMANITE PHALLOIDE. Beau spécimen à pied élancé, petite collerette (volve) blanche et large chapeau aplati de couleur verdâtre, l'Amanite Phalloïde reste très controversée. Mais Anonymus fait à juste titre remarquer qu'aucun de ses consommateurs ne s'en est jamais vraiment plaint très longtemps.

AMANITE TUE-MOUCHE. Semblable à la précédente avec un adorable chapeau rouge à points blancs, c'est certainement le plus esthétique de nos champignons des forêts. Quant à sa prétendue nocivité : « Nous ne sommes pas des mouches, que diable !... » regimbe Anonymus.

AMANITE THANATAIRE. Semblable à la précédente sauf que chapeau et volve sont entièrement noirs et que les lamelles sont légèrement argentées. « L'essayer, c'est l'adopter **pour l'éternité** », souligne Anonymus d'un trait de plume hardi.

BLEMISSURE. Petit champignon des prairies sans forme précise, de couleur blanc pas frais. Se forme sur les rochers comme une flaque de lait caillé.

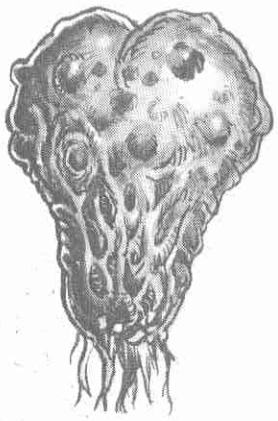
BADEJOQUE. Petit champignon à pied filiforme et haut chapeau conique de couleur violacée. Sa silhouette est très amusante.

BAVEUX. Sans forme précise, le Baveux apparaît le long des troncs d'arbres comme une sorte de coulée translucide et d'aspect gluant.

BOUSILLE. Petit champignon en forme de cône, blanc moucheté de rouge comme une éclaboussure de sang frais sur un pansement. Se forme en quelques heures par temps orageux.

ARRACHE-NERF. Curieux champignon des lieux souterrains et caves humides, l'Arrache-Nerf présente de 3 à 8 filaments blanchâtres, reliés à la base et poussant ensuite indépendamment. A la moindre vibration (sonore, par exemple), ces filaments s'agitent comme s'ils étaient doués d'une vie propre. Certains Arrache-Nerfs géants (plus de 2 mètres de haut) présentent de véritables tentacules en guise de filaments. Quelle que soit la taille du spécimen, il est vivement conseillé de frapper le premier.

FESSE DE GOBELIN. Gros champignon en forme de poire largement fendue (comme le derrière d'un Humanoïde), à la peau jaunâtre et fripée, parsemée d'excroissances violacées semblables à des pustules. Certains spécimens de Fesses de Gobelins atteignent 30 centimètres de diamètre. Favorise les vallées sombres et brumeuses.



NANAR. Petit champignon rose à tête ronde, l'air bonhomme et jovial.

TOCSIN. Egalement appelé **Champignon à Sonnette**, c'est un beau spécimen au pied grâcile et légèrement torsadé, terminé par un large chapeau en forme de clochette de couleur vieux bronze. Le Champignon à Sonnette est supposé émettre un léger tintinnabulement tous les jours à la même heure, à onze heures très précises. C'est la raison pour laquelle on le sert souvent à cette heure-là, sous forme de bouillon, pour profiter au maximum de ses attraits peu communs.

FUMEBOL. Beau champignon des forêts ressemblant au cèpe comme deux gouttes d'eau, mais infiniment plus rare. S'il fallait traduire les chances de le découvrir par une analogie avec un jet de dés de pourcentage, cela correspondrait à « 00 », une combinaison exceptionnelle.

LA FAUNE

La partie de l'**Encyclopédie Naturelle** traitant de la faune des régions tempérées est d'une telle prolixité qu'elle nous a contraints à effectuer un choix. Toutefois, plutôt que de grappiller arbitrairement çà et là quelques espèces, nous avons cru bon de nous limiter à l'étude d'un seul groupe : celui des **mammifères**. La raison en est explicite.

Pour le promeneur isolé en rase campagne ou en forêt, rien n'égale l'émotion de découvrir brusquement au détour du sentier une bestiole poilue qui le fixe avec des yeux ronds. Poilue, avons-nous dit, souvent quadrupède, avec une queue plus ou moins fournie, des griffes ou des sabots, une mâchoire munie de dents. Autrement dit, un **mammifère**. Et notre promeneur (qui est lui-même un **mammifère**, même s'il l'ignore) de sentir son émotion se doubler d'un irrésistible attrait. Que lui importe en effet les oiseaux volant sans mystère d'une branche à l'autre, ou les insectes bourdonnant autour des fleurs, ou les poissons jamais fatigués de faire des bulles dans l'eau -spectacles de la nature des plus insipides à force d'être communs ! Ce qu'il découvre là, c'est bien autre chose, une forme de vie beaucoup plus proche de la sienne ! Et cœur battant, notre promeneur d'avancer d'un pas ou deux...

A ce stade, la rencontre peut prendre des tournures très diverses. Si la créature est un lapin, elle détalera sans plus attendre, laissant le promeneur frustré et déçu ; si c'est un lion, il se mettra à rugir si fort que le promeneur devra se boucher les oreilles. Si c'est un sanglier, il cherchera des truffes, et notre promeneur n'aura aucune chance d'en trouver derrière lui pour agrémenter sa propre omelette. Et ainsi de suite, selon les espèces. Or combien de bévues pourraient être évitées si l'on savait vraiment à quoi l'on a affaire.

LES MAMMIFERES

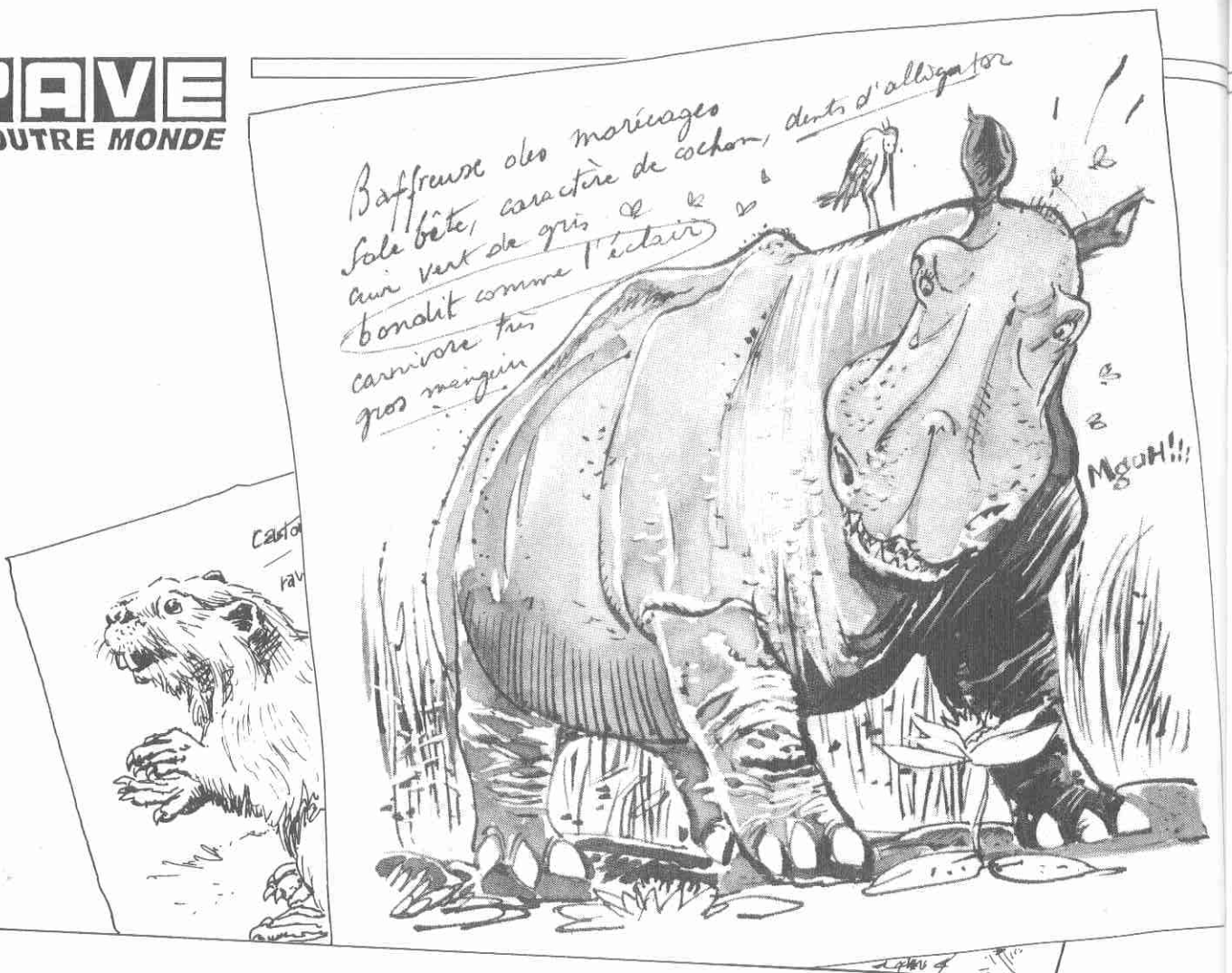
Comme la plupart de ses contemporains, Anonymus admet volontiers que les mammifères sauvages peuvent se ranger en deux grandes catégories : les **bons** et les **mauvais**. Par bon, il entend ceux dont la chair ou la peau sont à rechercher ; par mauvais, ceux qui estiment que c'est la chair ou la peau de l'homme qui sont à rechercher. Toutefois, comme il le souligne intelligemment, un grand nombre d'espèces se rangent dans les deux catégories à la fois. Et c'est la raison pour laquelle il se borne à un classement alphabétique.



BELETTE. La Belette est un petit carnassier des régions tempérées à tendances humides. Elle possède un corps très allongé, cylindrique, en moyenne 30 cm du bout du nez à la naissance de la queue, pour un poids moyen de 200 à 300 g. Elle vit en forêt quand les sous-bois ne sont pas trop denses, en lisière ou en prairie, chassant les petits rongeurs qu'elle n'hésite pas à poursuivre jusque dans leurs terriers. L'HERMINE est une variété de Belette très recherchée pour la beauté de sa fourrure. L'été, l'Hermine est brune comme la Belette ; l'hiver, elle est blanche avec le bout de la queue noir.

BISON. Splendide représentant des Bovidés, le Bison est grand et fort (1,60/1,90 m au garrot ; 500/1 000 kg). Il vit de préférence dans les sous-bois clairsemés où il se nourrit de pousses d'arbres et de feuilles. Il constitue des troupeaux menés par un mâle adulte (10 ans ou plus). Seuls les vieux Bisons vivent en solitaires.

BLAIREAU. Cet élégant animal se reconnaît aisément à son pelage facial, parcouru de larges bandes blanches dans le sens de la tête. Il est souvent d'assez grande taille (en moyenne 80 cm du bout du nez à la naissance de la queue ; 15/25 kg). Carnivore et omnivore, son régime est très varié : petits rongeurs, larves, escargots, fruits, œufs. Méfiant et essentiellement nocturne, il passe presque tout son temps dans son terrier très ramifié et profondément creusé. L'hiver, il hiberne partiellement, entrecoupant son sommeil de brèves périodes actives. Les poils du Blaireau font d'excellents pinceaux à barbe.



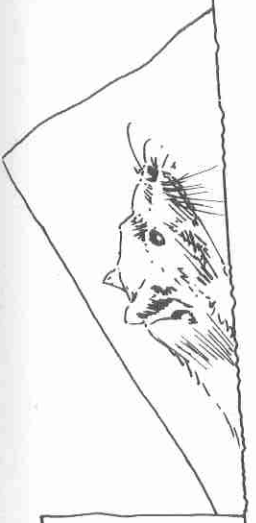
BAFFREUX. Hôte des régions marécageuses, le Baffreux ressemble vaguement à un hippopotame de taille réduite (100/150 kg). Sa gueule est aussi large et peut s'ouvrir aussi démesurément. La différence est qu'elle est munie d'une double rangée de crocs aussi acérés que ceux des alligators. Sa peau cuireuse est marbrée de gris et de verdâtre, ce qui lui confère un excellent camouflage dans la vase des marais où il se vautre continuellement, à l'affût des créatures venant se désaltérer. Rapide comme l'éclair, il bondit alors hors de l'eau ; ses mâchoires se referment avec un bruit sinistre ; et c'est le drame... Le Baffreux est exclusivement carnivore, parfois charognard. Il vit en couple, mâle et femelle s'unissant pour la vie.

BOUQUETIN. Grande Chèvre Sauvage (0,8/1,5 m au garrot ; 50/150 kg), le Bouquetin vit en altitude, semblable en cela au Chamois. Ses cornes sont impressionnantes, droites, puis largement ramenées en arrière, ornées de bourrelets transversaux. Lors de la période du rut, les mâles se livrent à des joutes dont l'écho se répercute longuement dans la montagne.

CAMPAGNOL. Le Campagnol est un adorable petit rongeur (20/40 g) au pelage souvent bicolore roux et gris, vivant dans un grand nombre de paysages, sa petite taille lui permettant d'être à l'aise partout (fourrés, hautes herbes, roseaux). Rongeur, il se nourrit d'herbe et de graines. Appartenant à la même vaste famille, on trouve un très grand nombre d'autres petits rongeurs, ne différant morphologiquement que par quelques détails : MULOT, SOURIS, RAT, RAT MUSQUE, MUSCARDIN, HAMSTER, LEROT...

CASTOR. On ne saurait tarir d'éloges sur le sens pratique et l'ingéniosité de cet animal. Rongeur de belle taille (20/30 kg), le Castor est reconnaissable à sa jolie fourrure brune, ses pattes postérieures palmées et sa queue plate recouverte d'écailles. Animal social, il vit en colonies de 10 à 20 individus. Artisan dans l'âme, il ne se contente pas de terrier, mais aime à construire de véritables huttes de bois et de torchis ; il érige des barrages, creuse des canaux – et tout cela rien qu'avec les dents et la queue. Certaines cités sur pilotis sont de véritables chefs d'œuvre de l'art castor.

CERF. Prince des forêts par excellence (1,5 m au garrot ; 100/250 k), le Cerf est parmi les plus grands des cervidés, famille qui comprend également les DAIMS, les CHEVREUILS, les RENNES et les ELANS. Le Cerf est reconnaissable à ses bois très ramifiés, qui sont une production osseuse se développant à partir de l'os frontal de son noble crâne. Les bois ne sont pas des cornes et ont la particularité de tomber chaque année. Quand ils repoussent, les nouveaux bois sont recouverts d'une sorte de peau appelée **velours**. Chaque année, le nombre de ramifications, nommées andouillers ou cors, augmente. On peut ainsi reconnaître l'âge d'un Cerf : à trois ans (adulte), il a au minimum 4 cors, à quatre ans, 6 cors ou plus, etc. Un vieux Cerf peut avoir jusqu'à 12 cors. La fin de la croissance des bois coïncide avec la période du rut. Alors les Cerfs rejoignent les hardes constituées de BICHES et de FAONS ; ils bramient et luttent entre eux pour la possession des femelles. Plutôt nocturnes, ils restent cachés dans les fourrés durant le jour, ne bougeant que la nuit pour se nourrir de pousses et de feuilles.







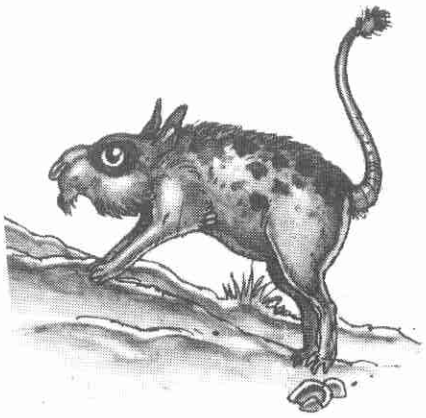
CHACAL. Canidé voisin du Loup, le Chacal est plus petit que ce dernier (10/15 kg). Nocturne, il vit en couple, et préfère les régions où il peut se cacher aisément : forêts riches en fourrés, landes rocheuses, etc. Il évite les terrains découverts. Essentiellement carnivore, c'est surtout un charognard. A la tombée de la nuit, il trahit sa présence par d'incessants hurlements et jappements.

CHAMOIS. Habitant des hautes montagnes, le Chamois est un bovidé de taille moyenne (0,9 m au garrot ; 20/40 kg), reconnaissable au pelage foncé de son corps tandis que sa tête est ornée de bandes claires, et à ses deux minces cornes, droites puis recourbées en arrière. L'été, il préfère les hautes prairies ; l'hiver, il redescend vers les zones boisées. Parfaitement adapté à l'escalade, il peut grimper sur les pentes les plus raides sans piolet ni corde de rappel. De mœurs diurnes, il vit en troupeaux comprenant les femelles et les jeunes d'un côté, les mâles de l'autre. Rien ne vaut sa peau pour essuyer les lunettes.

CHAT. Plus gros que le Chat domestique, le Chat Sauvage peut faire de 5 à 12 kg. C'est essentiellement un chasseur carnivore s'attaquant aux petits rongeurs et aux oiseaux. Solitaire, il vit caché dans les forêts épaisses, plus souvent dans les branches des arbres qu'au niveau du sol.

CHAUVE-SOURIS. Animal bizarre, la Chauve-Souris présente la particularité d'être l'unique mammifère à posséder des ailes pour voler – abus de pouvoir qui en fait, et à juste titre, un animal conspué et maudit. Ses membres antérieurs ont des phalanges très allongées, entre lesquelles est tendue une peau membraneuse dépourvue de poils, reliée au reste du corps et à la queue. Quand la Chauve-Souris ne vole pas, ses ailes l'entourent entièrement comme un manteau. Ses membres postérieurs ne lui servent à rien, sinon à s'accrocher en période de repos. La Chauve-Souris s'accroche tête en bas. De mœurs purement nocturnes, elle se dirige en envoyant de courts faisceaux d'ultra-sons, dont l'écho, presque instantané, la renseigne sur les obstacles. Il existe de nombreuses espèces de Chauves-Souris de tailles variées (10/50 g), mais toutes ont à peu près le même comportement. Elles vivent en colonies nombreuses, s'accrochant durant le jour au plafond de grottes, enveloppées dans leurs ailes, et partant chasser les insectes à la nuit tombée. L'hiver, elles hibernent. Clouées sur les portes, elles font de pittoresques heurtoirs.

CHEVREUIL. Cervidé de la même famille que le Daim ou le Cerf, le Chevreuil est le plus petit de tous (90 cm au garrot ; 20/30 kg). Sa ramure est également plus simple, chaque bois ne comptant qu'un maximum de trois cors. Hôte des paysages ouverts, hautes prairies ou forêts clairsemées, il vit plutôt en solitaire, ne formant des hardes que dans des conditions exceptionnelles. En été, son pelage est roux cuivré, et brun-gris l'hiver. Il est indifféremment diurne ou nocturne.



DAHU. Animal rare et rusé, semblant posséder un véritable don d'ubiquité qui fait qu'il est à la fois partout et ailleurs, mais jamais là, le Dahu vit essentiellement sur les pentes montagneuses. Il doit sa vélocité à ce que ses membres antérieurs sont plus courts que ses postérieurs dans la même proportion que la pente de la montagne. Quand il doit redescendre (ce qu'il fait rarement), c'est le contraire. Rien n'est plus exaltant pour l'âme du touriste ni fortifiant pour son cœur qu'une bonne chasse au Dahu organisée par un montagnard pince-sans-rire.

DAIM. Cervidé de taille moyenne (1 m au garrot ; 40/100 kg), il se distingue par une ramure beaucoup plus massive, élargie en palette. Son pelage est brun-roux, tacheté de clair. Il vit surtout dans les régions ouvertes et peu boisées, se nourrissant de graminées, de glands et de faînes. Social, il vit en hardes, sauf que les mâles restent à l'écart des femelles et des petits. Sa peau, appelée daim , tout comme lui-même, est très prisée pour la fabrication des vestes et des gants.

ECUREUIL. Espiègle et fripon, l'Ecureuil est un petit rongeur (300 g) muni d'une splendide queue en panache. La queue d'un Ecureuil est presque aussi longue que le reste de son corps. Hôte des forêts, de conifères de préférence, il se nourrit essentiellement de graines. Avant l'hiver, il accumule des réserves dans le creux des arbres, garde-manger dont il ne se souvient pas toujours. L'hiver, il hiberne. On peut trouver ce farouche et gracieux petit animal en plusieurs coloris : roux clair, auburn, gris ou noir.

FOUINE. La Fouine est un petit carnassier particulièrement actif, ressemblant beaucoup à la Belette, mais en plus gros (1/2 kg). De pelage brun, elle se différencie par une tache blanche sur la poitrine, allant de sous le menton jusqu'au début des pattes antérieures. Vivant de préférence en lisière de forêt, elle chasse rongeurs et petits oiseaux. Elle est aussi bien diurne que nocturne. La MARTRE et la ZIBELINE sont des variétés de Fouine à la fourrure extrêmement recherchée.



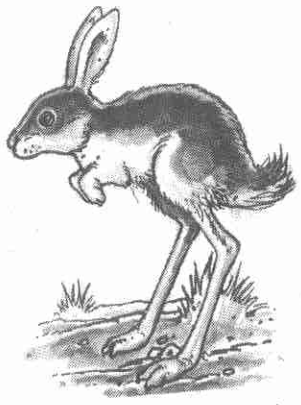
GENETTE. La Genette est un petit fauve carnassier (2 kg en moyenne) pourvu d'une belle fourrure tachetée et d'une longue queue annelée. Elle préfère les régions plutôt chaudes à la végétation dense (hautes prairies), ou riches en cachettes (forêts rocheuses) ; bonne grimpeuse, elle niche parfois dans les arbres. Nocturne, elle ne chasse qu'à la nuit tombée (petits rongeurs, oiseaux, reptiles). Elle vit en solitaire sauf au moment de la reproduction.

GERBOISE. Minuscule rongeur (5-15 g), la Gerboise est reconnaissable à ses longues pattes postérieures semblables à des pattes d'oiseau, munies de cinq doigts, et à sa longue queue, bien plus grande que son corps, terminée en toupet. Elle vit de préférence dans les prairies ensoleillées, où elle creuse d'interminables terriers. Sa nourriture se compose d'herbes et d'insectes. L'hiver, elle hiberne.

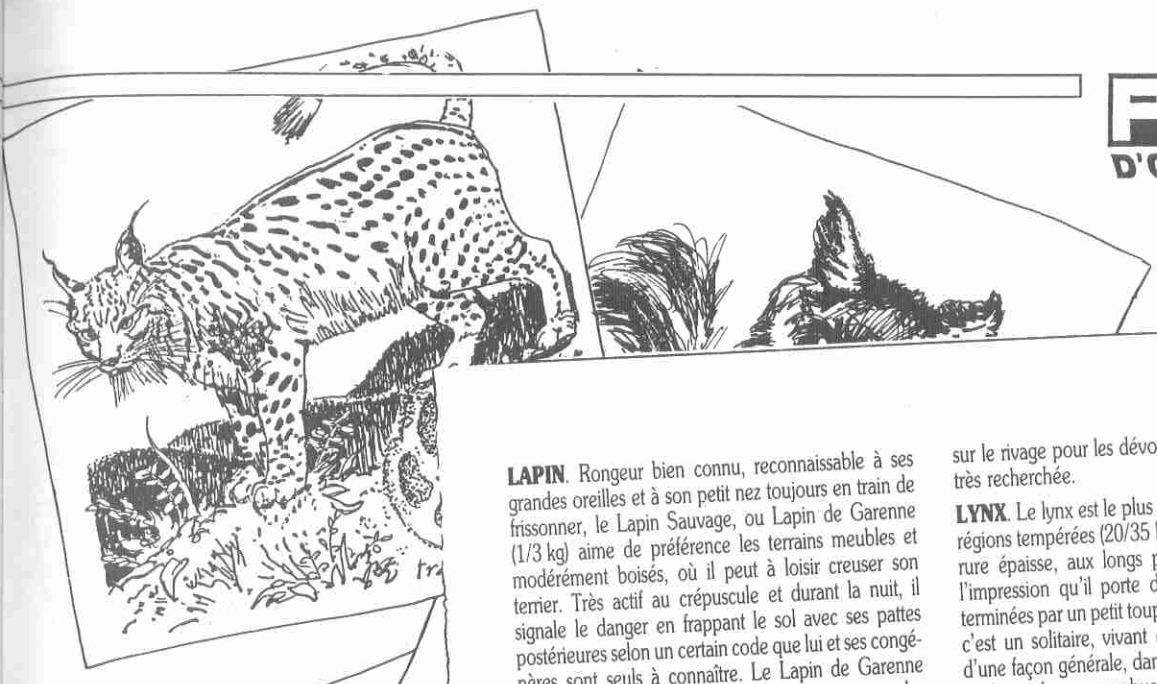
GLOUTON. Le Glouton est un assez gros mammifère carnivore (30-45 kg), vivant surtout dans les régions froides. Couvert d'un épais pelage brun-beige, il ressemble physiquement à un mélange de loutre, de chien et d'ours. Carnivore, mais également omnivore, il se nourrit en fait de n'importe quoi, œufs, oiseaux, baies, larves, rongeurs, y compris la charogne qu'il préfère souvent. En hiver, quand vient le temps des restrictions, il n'hésite pas à s'attaquer aux chevreuils, aux cerfs, voire aux renards ou aux loups. Tout est bon pour le Glouton, qui est pourvu d'une bonne mâchoire et d'une dentition puissante. Par ailleurs très malin, il est quasiment impossible de le prendre au piège.

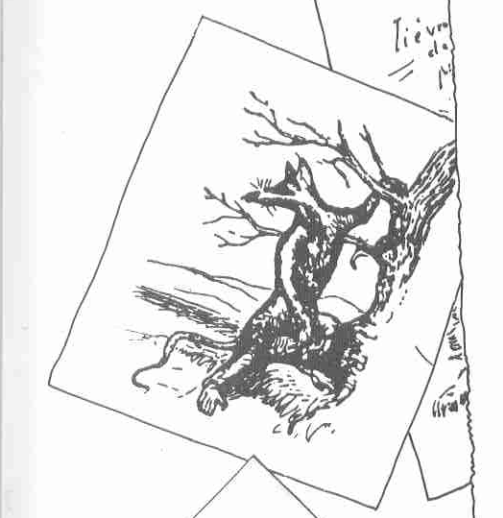
GROGNASSE. Créature mal embouchée, la Grognasse doit probablement son nom à ce qu'elle ne cesse de grogner, comme si elle était perpétuellement de mauvaise humeur, entrecoupant ses grognements de reniflements acariâtres et méprisants. En fait, il n'y a vraiment pas de quoi. Ses jérémiades sont si agaçantes que la plupart des animaux désertent son entourage, y compris les prédateurs, en sorte qu'elle coule une vie plutôt tranquille. Physiquement, c'est un rongeur de la taille d'une Marmotte (2/5 kg), au pelage gris-brun, aux oreilles courtes, au museau aplati, et à la queue courte et sans poils. Solitaire, sauf durant la période d'accouplement qui est très brève, elle vit dans les sous-bois humides, se nourrissant de larves et de feuilles. Les petits désertent leur mère de très bonne heure pour aller grogner de leur côté.

HERISSON. Petit insectivore (0,5/1 kg), le Hérisson se reconnaît à son dos hérissé de piquants. Doué d'un tempérament plutôt placide et de réactions lentes, il fuit rarement à l'approche du danger, mais se roule en boule, comptant sur ses piquants comme arme de dissuasion. Neuf fois sur dix, cependant, ce subterfuge ne sert à rien, car quand on l'aperçoit dans la lumière des phares, il est déjà trop tard pour freiner. Quand il ne traîne pas sur les routes, c'est essentiellement un animal des forêts, où il se construit un nid de feuilles entre les pierres ou les racines des arbres. Nocturne, il se nourrit d'insectes, de larves et d'escargots, rarement de végétaux. L'hiver, il hiberne.



KLAMPIN. Le Klampin est un rongeur d'assez belle taille (2/3 kg) ressemblant à la Gerboise et au Lapin. De ce dernier, il possède la même tête allongée aux yeux très écartés, les mêmes longues oreilles. L'arrière-train, par contre, est celui de la Gerboise, pattes arrière démesurées qui lui donnent presque l'apparence d'un mini-Kangourou. Sa queue est minuscule et réduite à un toupet de poils. Propulsé par ses postérieurs puissants, le Klampin se déplace par bonds pouvant faire jusqu'à deux mètres de long, ce qui est remarquable vu sa petite taille. Très craintif, il fuit au moindre sentiment de danger. Hôte de tous les environnements où herbes et buissons sont abondants (sous-bois, landes), il ne creuse pas de terrier, mais s'abrite dans des nids aménagés dans les fourrés. Peu recherché pour sa fourrure, généralement miteuse, le Klampin offre par contre une chair acceptable. Très bon avec une pâte de pistaches.







LAPIN. Rongeur bien connu, reconnaissable à ses grandes oreilles et à son petit nez toujours en train de frissonner, le Lapin Sauvage, ou Lapin de Garenne (1/3 kg) aime de préférence les terrains meubles et modérément boisés, où il peut à loisir creuser son terrier. Très actif au crépuscule et durant la nuit, il signale le danger en frappant le sol avec ses pattes postérieures selon un certain code que lui et ses congénères sont seuls à connaître. Le Lapin de Garenne demande à être mariné un ou deux jours avec des oignons ou des échalottes.

LIEVRE. Animal préféré des chasseurs, qui souvent n'hésitent pas à en courir deux ou trois à la fois, le Lièvre vit principalement en plaine, plus rarement dans les sous-bois clairsemés. Rongeur de belle taille (3/8 kg), il reste caché dans son gîte durant le jour. Solitaires, les lièvres ne se regroupent qu'à la période de reproduction, les mâles se livrant alors de rudes combats pour impressionner les femelles. A cette époque, ils deviennent actifs même le jour. Le Lièvre est particulièrement conseillé en gibelotte, en pâté ou en salmis.

LIEVRE DE MARS. Variété de grand Lièvre gris. Il se distingue des autres Lièvres en ce que sa montre est toujours arrêtée.

LOIR. Le Loir est un petit rongeur (100/250 g) à la belle fourrure généralement grise, muni d'une queue splendide presque aussi longue que lui. Il est en cela voisin de l'Ecureuil, sauf que sa queue n'est pas en panache. D'un naturel frileux, il aime les sous-bois plutôt ensoleillés. Le jour, il niche avec sa famille dans le creux des arbres ; la nuit, il se risque à la cueillette de fruits et de noisettes. Peu avant l'hiver, il se gave jusqu'à devenir très gros ; puis il hiberne, emmitouflé dans sa queue comme dans un duvet. D'après certains auteurs, le Loir hiberne de préférence dans les théières.

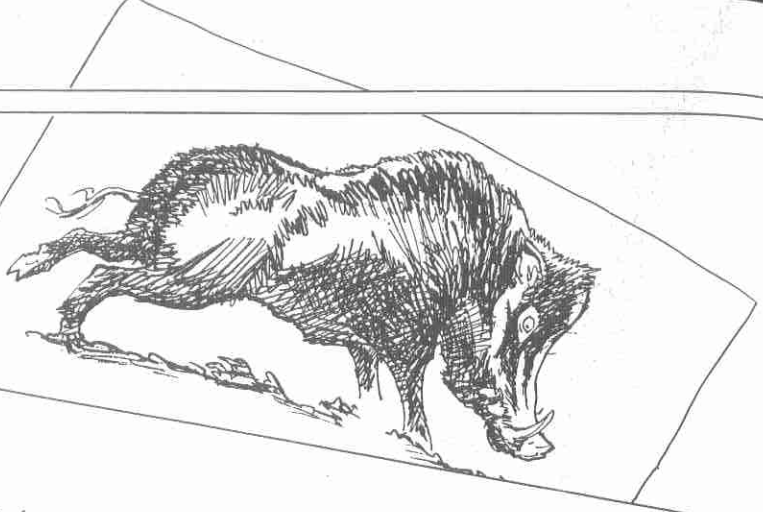
LOUP. Canidé de grande taille (40/60 kg), le Loup s'acclimate aux paysages les plus divers : forêts épaisses, prairies, landes, jusqu'aux régions semi-désertiques. Animal social, il vit en bandes pouvant compter jusqu'à une dizaine d'individus. L'hiver, les bandes se rassemblent, se faisant reconnaître par des hurlements répétés, et forment des hardes pouvant compter un nombre impressionnant de loups. Carnivore féroce, le loup s'attaque à toutes les créatures, y compris aux grands cervidés. Si l'hiver est particulièrement rude, la harde peut se rapprocher dangereusement des lieux habités par l'homme.

LOUTRE. Carnassier de taille moyenne (8/15 kg), la Loutre possède un corps cylindrique comme la Belette ou la Fouine, et des pattes courtes aux doigts palmés. Cela en fait une excellente nageuse. De fait, elle vit exclusivement aux abords des surfaces aquatiques. Son terrier, creusé à même la berge, comprend une sortie située sous la surface de l'eau. Capable de rester plusieurs minutes totalement immergée, elle chasse principalement le poisson. Toutefois, elle ne consomme pas ses proies dans l'eau, mais les rapporte toujours sur le rivage pour les dévorer. Sa fourrure épaisse est très recherchée.

LYNX. Le lynx est le plus gros des félidés habitant les régions tempérées (20/35 kg). Il se reconnaît à sa fourrure épaisse, aux longs poils de ses joues donnant l'impression qu'il porte des favoris et à ses oreilles terminées par un petit toupet de poils. Comme le Chat, c'est un solitaire, vivant dans les sous-bois épais et, d'une façon générale, dans tous les endroits où il peut se dissimuler pour embusquer sa proie. Le Lynx n'hésite pas à s'attaquer à plus gros que lui, au Chevreuil, au Cerf, voire au Sanglier ou même à l'Homme.



MARIOL. Artisan et besogneux, le Mariol ne le cède en rien au Castor en ce qui concerne l'ingéniosité. La différence est qu'il met ses talents de constructeur à la fabrication de pièges. C'est un canidé de taille moyenne (15/25 kg), ressemblant à un Epagneul avec un faux air d'Ecureuil (il en possède la queue en panache). Très agile, il est capable de se tenir en position verticale et même de se déplacer uniquement sur ses membres postérieurs, tandis que ses antérieurs se terminent par des pattes très semblables à des mains de singe. Social, le Mariol vit en bande de plusieurs dizaines d'individus, mâles et femelles mélangés. Il hante de préférence les sous-bois clairsemés ou les landes de broussaille. Omnivore avec une préférence pour la chair, voire la charogne, il fabrique des pièges ingénieux sous forme de fosses souvent profondes, au fond planté de pieux aiguisés, recouvertes par un treillis de branchages et de mousse. Le camouflage est si parfait qu'il s'y laisse parfois prendre lui-même. En général, un membre de la bande reste toujours à proximité du piège pour avertir les autres dès qu'une créature s'est laissée prendre. Il le signale par un rire aigu et exaspérant. Car c'est l'une des particularités les plus énervantes du Mariol que son cri ressemble à s'y tromper à un rire de dérision. Le reste du groupe accourt alors, et si la proie n'a pas été tuée du premier coup par le piège, ils la lapident à coups de pierres tranchantes, tout en riant à gorge déployée. Ceraines de leurs fosses sont assez grandes pour accueillir des hommes.







MARMOTTE. De la même famille que l'Ecureuil, la Marmotte est beaucoup plus grosse (4/8 kg) et sa queue n'est pas en panache. Elle vit en prairie de montagne, au-dessus de la limite forestière et jusqu'à près de 3 000 mètres d'altitude. Sociale, elle constitue de petites colonies. Extrêmement casanière, elle consacre le plus clair de ses soins à son terrier profond et pourvu de plusieurs salles, qu'elle emplit d'herbes sèches et de tout ce dont elle aura besoin pour son hibernation qui dure plus de 6 mois. De mœurs diurnes, elle s'éloigne rarement de chez elle où une autre Marmotte monte toujours la garde et prévient les autres en sifflant en cas de danger.

MOUFLON. Bovidé de taille moyenne (0,7/0,9 m au garrot ; 40/60 kg), le Mouflon se reconnaît à son impressionnante paire de cornes crénelées et enroulées en spirale, pouvant atteindre 90 cm de longueur. Comme le Bouquetin ou le Chamois, c'est un animal d'altitude, vivant en lisière des zones boisées. Bien adapté aux sols rocailleux, c'est un sauteur et un grimpeur excellent. Comme chez les espèces voisines, mâles et femelles vivent en troupeaux séparés, attendant la période du rut pour se livrer à des duels sévères.

OURS. L'Ours Brun est certainement le plus gros mammifère carnivore des régions tempérées. Du bout du museau jusqu'à la naissance de la queue, il peut faire jusqu'à 2,5 m et peser jusqu'à 400 kg. Massif, il possède une mâchoire pourvue de crocs puissants ; et ses doigts se terminent par de longues griffes tranchantes. Ce peut être un prédateur féroce, surtout quand il est mal léché. Hôte des forêts et des endroits isolés, l'Ours vit en complet solitaire, sauf au moment de l'accouplement et de l'élevage des petits. Diurne ou nocturne, il marque les limites de son territoire, souvent très vaste, en arrachant l'écorce des arbres avec ses griffes puissantes. C'est avant tout un carnivore, mais il se nourrit également de plantes, de baies et de charogne. L'hiver, il hiberne partiellement.

PUTOIS. Le Putois est un petit carnassier (1/2 kg) vivant principalement à l'orée des forêts, dans les lieux découverts, et n'hésitant pas à s'approcher des habitations humaines. Il installe généralement son nid en hauteur. Nocturne, il chasse les insectes et les petits rongeurs. Plus rarement, il se nourrit de fruits. Sa particularité est d'avoir des glandes anales odorantes très développées. Quand il est menacé, il vide d'un seul coup le contenu de ces glandes, dégageant alors une telle pestilence que son ennemi préfère abandonner.

RENARD. Petit canidé (3/10 kg), au regard insolent et rusé, le renard se signale généralement par une belle fourrure fauve terminée par une queue splendide (30 à 50 cm). Très adaptable, il vit indifféremment dans tous les milieux (forêt, prairie, montagne), et ne craint pas de s'approcher du voisinage des hommes (poulaillers). Rusé et discret, il passe souvent inaperçu. Solitaire, diurne ou nocturne, il chasse oiseaux et petits mammifères ; occasionnellement, il peut se nourrir de fruits, par exemple de raisins s'ils ne sont pas trop verts, ou de fromage qu'il dérobe aux corbeaux.

SANGLIER. Avec le Sanglier nous découvrons l'un des plus gros (50/250 kg) et des plus dangereux hôtes des forêts. Couvert de poils rudes appelés **soies**, il possède un groin assez allongé terminé par un boutoir cartilagineux, et ses canines très développées forment de véritables défenses. Il vit en hardes constituées par les femelles (les Laies) et les jeunes (les Marcassins). Seuls les plus vieux vivent en solitaires ; et la solitude ayant tendance à leur aigrir le caractère, ils peuvent parfois devenir très méchants. Omnivore, le Sanglier se nourrit en principe de glands et de faînes, mais il ne dédaigne pas les petits rongeurs, ni non plus la charogne. Avec sa tête, on fait un excellent pâté nommé **hure**.



SANGUINOX. Fauve élégant et racé, le Sanguinox est une variété de gros Chat Sauvage. Il se caractérise par un corps plutôt allongé terminé par une queue fine et souple, et par une fourrure d'un noir uniforme et profond. Adulte, ses canines supérieures sont si longues qu'elles dépassent de ses babines comme deux poignards nettement visibles. Sans atteindre la taille du Lynx, il peut faire jusqu'à 25 kg. Comme le Chat, il vit en solitaire dans les branches des forêts épaisses. Exclusivement nocturne et rendu quasiment invisible par sa couleur noire, il attaque ses proies en se laissant tomber sur elles par surprise. Féroce et cruel, le Sanguinox est réputé pour tuer par plaisir, même quand il n'a pas véritablement faim. Sa boisson préférée est le sang, et il lui arrive souvent de se contenter de saigner ses victimes. Sa fourrure est des plus recherchées.





SOURISE. Morphologiquement, la Sourise ressemble beaucoup au Campagnol à qui elle emprunte le museau ovale, les oreilles à peine visibles et le petit bout de queue poilue. La différence réside essentiellement dans la taille (1/2 kg) et dans la couleur du pelage uniformément gris. Nocturne et craintive, la Sourise vit en famille, nichée dans un terrier généralement creusé entre les racines des grands arbres. Elle se nourrit de graines et de larves. Peu estimée elle-même en tant que gibier, elle est surtout recherchée pour ses excréments. Ceux-ci, de forme parfaitement sphérique, durcissent très vite à l'air libre jusqu'à atteindre la dureté du verre. Au moindre choc, ils éclatent en petits fragments acérés et font d'excellents projectiles pour les frondes.

VISON. Le Vison est un petit carnassier très semblable de forme à la Belette, mais plus gros en moyenne (0,5/1 kg). Sa fourrure, très recherchée, est de couleur marron foncé à presque noir. Très doué pour la nage, le Vison vit dans les régions boisées en bordure d'eau (rivière, lac, etc). Il creuse généralement ses terriers sur les berges avec une sortie au niveau de l'eau.

ZEBRE NEGATIF. Le Zèbre Négatif se distingue de son compère africain par sa taille véritablement minuscule (0,2 m au garrot ; 3/6 kg), par ses petits sabots qui sont souples et caoutchouteux, et par la couleur de ses rayures qui semblent être en négatif : noir à la place de blanc, et inversement. Il vit en petits troupeaux dans les landes et les steppes plutôt froides, de préférence au bord de l'eau. Quand il se déplace, même au galop, ses sabots amortissent le bruit ; et pour peu que le terrain soit couvert de mousse, le troupeau tout entier peut vous passer entre les jambes dans le plus grand incognito.

Ici se termine le chapitre de l'**Encyclopédie Naturelle** consacré aux mammifères des régions tempérées. Certains lecteurs seront peut-être choqués de ce qu'ils considéreront comme des oublis scandaleux. Nous-mêmes avons été peinés de ne découvrir aucune allusion à des espèces pourtant certifiées, telles que la **Faribole des Prés**, le **Politikar Parasite** ou le **Miquet-Mousse**, pour ne citer que celles-là. Mais encore une fois, peu experts nous-mêmes en la matière, nous n'avons voulu que retranscrire scrupuleusement Anonymus le Bien Nommé.

Dernier détail, nous aurions aimé pouvoir interpréter toutes ces créatures en termes de jeu de rôle. Mais ne voulant favoriser aucun jeu en particulier, le nombre de systèmes actuellement existant nous à contraints à renoncer. La tâche incombe donc à chaque meneur de jeu de déduire lui-même les caractéristiques des créatures, points de vie, dommages, etc, par rapport au système qu'il utilise.



SKYREALMS of Jorune™

SCÉNAR

C'est fou ce qu'y a comme bestioles dans c'patelin. J'veux voir immédiatement le Gardien de ce zoo, c'est pas une façon d'accueillir les gens !

Frédéric Blayo & Fabrice Lamidey

Glounda's ruffians



L'histoire en quelques mots

Jillas, un riche notable de la ville de Seecre, a décidé d'envoyer sa fille Crissa en pension à Ardoth pour qu'elle y continue ses études. La capitale abrite en effet les meilleures écoles de tout Burdoth. Les deux villes sont séparées par la célèbre (et dangereuse) forêt de Glounda. A moins de faire un long et coûteux détour, il est nécessaire de la traverser de part en part, aussi Jillas a-t-il engagé une escorte de confiance (les PJ) pour accompagner sa fille à bon port.

La jolie Crissa

Jolie fille au charmant minois constellé de taches de rousseur, Crissa possède malheureusement un caractère de cochon (elle préfère dire fier et ombrageux). Habituée à être servie, elle considère tous ceux qui l'entourent comme ses domestiques et les traite avec arrogance et/ou condescendance, ce qui n'est pas pour la rendre sympathique.

Comme son père lui passe tous ses caprices, elle n'en attend pas moins des PJ et les menacera sans cesse de les dénoncer à son père si elle n'est pas obéie.

Comme si cela ne suffisait pas, elle a un tarro nommé Griik comme animal de

compagnie. Ce dernier est une vraie peste qui ne cesse de mordiller les personnes qui accompagnent sa maîtresse. Si on l'en empêche, il se met à hurler et mord très fort. Griik porte un pendentif doré autour du cou.

Les cristaux

A l'insu de Crissa et des PJ, Jillas a caché dans les bagages de sa fille trois cristaux de grande valeur et une lettre lui expliquant qu'elle doit les donner au recteur de la pension d'Ardoth. Il a préféré laisser sa fille dans l'ignorance car, connaisssant son caractère, il a craint qu'elle ne puisse s'empêcher d'en faire mention. Hélas, il a été surpris par Fabriss, un de ses valets, qui en a informé Blarks, le chef d'une bande de coupe-jarrets qui opère dans la forêt de Glounda.

Le départ

On est à la fin de l'été (le mullin). Le sympathique Jillas donne 200 gémules comme avance à chacun des PJ, et leur promet le double à l'arrivée. A pied, car il est impossible de traverser la forêt autrement, la petite troupe se met en route.

Deux heures plus tard, les PJ et Crissa pénètrent sous les frondaisons. Le sentier disparaît bientôt sous l'abondance des fougères.

Après quelques heures de marche ponctuées par les plaintes incessantes de Crissa (qui ne porte rien), à l'occasion d'une halte ou en cours de chemin, Griik ronge les lanières des bagages de sa maîtresse. Crissa en conçoit une vive fureur contre les PJ, coupables, à ses yeux, de n'avoir pas surveillé ses précieuses affaires. La créature surexcitée saute ensuite de personnage en personnage, leur tirant les cheveux et leur mordillant les oreilles...

Crissa s'interposera aussitôt si un seul des PJ s'essaie à frapper son animal. « Laissez cette bête tranquille, espèce de boucher ! », etc.

Escarmouche

Vers la fin du jour, alors que les PJ font halte pour la nuit, ils entendent des bruissements dans les fourrés. Crissa semble anxieuse. C'est alors que surgit une créature ressemblant à une gigantesque mante religieuse, tenant dans ses pattes un long bâton ouvragé. Un scarmis ! La bête émet des séries de petits cliquetis tout en gesticulant. Les PJ pourront peut-être deviner qu'elle semble les pousser à partir. Quelle que soit leur décision, une seconde créature émerge soudain brusquement des fourrés...

C'est un cleash. Le comportement du scarmis change aussitôt du tout au tout. Il se jette sur le plus proche aventurier, tandis que le cleash projette une capsule de Froid sur le groupe. (Déterminez aléatoirement la victime : elle subit les dégâts indiqués page 58 du Sholari Guide). A moins que l'un d'entre eux n'ait déjà attaqué le scarmis, les PJ sont surpris. Le combat se poursuit ensuite normalement. N'oubliez pas qu'une créature gravement blessée tentera de fuir.

Si l'un des PJ a été blessé, Crissa le soignera tout en mettant en doute ses capacités et en lui promettant d'en toucher deux mots à son père. La nuit tombe alors (selon votre bon plaisir, vous pouvez ajouter des événements).

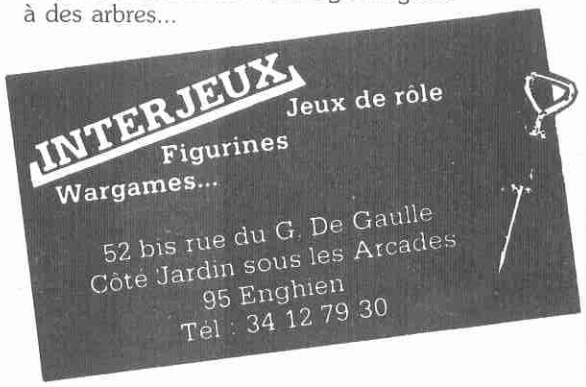
Lors de la journée suivante, la progression est très difficile à travers la végétation dense. Crissa est de plus en plus irritable et insinue que les PJ ne savent pas où ils vont et que le groupe est déjà passé par ici la veille (laissez planer le doute). Dans la forêt on peut trouver toutes sortes de plantes, comestibles ou non, de même que de la poudre de cristaux et du petit gibier. Epuisés, les PJ trouvent finalement une clairière où il leur est possible de camper.

Un léger contretemps

Les brigands prévenus par Fabriss ont retrouvé la trace du groupe et ont décidé de s'emparer des cristaux au cours de la nuit. Ils sont au nombre de vingt-sept, plus Blarks, leur chef. Si les PJ n'ont pas prévu de tours de garde, ils seront assommés à coups de gourdin pendant leur sommeil. Si l'un d'entre eux monte la garde et les entend, il aura le temps d'hurler et de combattre pendant un round avant d'être assailli et maîtrisé par quatre brigands...

Les PJ se réveillent tous quelque temps plus tard, à moitié nus et ligotés à des troncs d'arbres. Ils entendent Crissa hurler, puis l'un de ses bourreaux crier lorsqu'elle le mord. Puis un homme grand et blond avec de fines moustaches, qui semble être le chef, s'approche d'eux avec un sourire sardonique. Il déclare s'appeler Blarks, les remercie pour les cristaux (ce qui les intriguera bigrement) et leur explique qu'il a décidé d'emmener la fille pour l'échanger plus tard contre une rançon. Il leur fait ensuite ses adieux, en souriant d'un air sinistre, tandis que derrière lui l'un de ses hommes s'avance, un seau à la main. Ce dernier se met à leur badigeonner le corps avec du miel sauvage, en leur énumérant sur un ton blasé les différentes espèces d'insectes qui vont bientôt leur recouvrir le corps et enfoncer leurs petites mandibules dans leur tendre chair... Il éclate de rire.

Les brigands s'enfoncent ensuite dans la forêt avec Crissa, laissant les PJ envisager leur misérable sort : ils sont juste en caleçons, sans armes et sans chaussures, recouverts de miel sauvage et ligotés à des arbres...



Le retour de Griik

Après plusieurs heures et alors que des myriades d'insectes grouillent déjà sur leurs corps nus, les mettant au supplice, un petit animal approche d'eux en sautillant : un tarro. Ils reconnaissent Griik au pendentif qu'il porte autour du cou. Celui-ci commence par leur sauter au visage, à leur tirer les cheveux et à leur mordiller le nez, avant de leur lécher le visage avec délectation. Au bout d'un moment il descend leur lécher les doigts et commence à grignoter les liens de l'un d'entre eux. Ce qui ne l'empêche pas de grignoter quelques doigts par gourmandise...

Une fois l'un des PJ libéré, Griik s'attaque aux entraves d'un second. C'est alors que retentit un rugissement assourdissant, assez proche, que les PJ pourront éventuellement reconnaître comme étant celui d'une mandare grise. Vu qu'ils sont nus et désarmés, la seule alternative consiste à grimper le plus vite et le plus haut possible dans les arbres après avoir libéré les derniers prisonniers. Si l'un d'entre eux était laissé en pâture à l'horrible créature, celle-ci s'acharnerait sur lui dans une furie indescriptible, aspergeant de sang les arbres voisins. La mandare partira après trente minutes passées à rôder autour de la clairière. Les PJ survivants pourront alors descendre des arbres, s'ils le désirent.

(Si Griik a été tué par l'un des PJ au début de l'aventure, c'est dommage, mais rien ne pourra les aider à se libérer, et la mandare grise les massacrera alors tous...)

Signe de piste

Une fois libres, les PJ se rendront compte que leur situation n'est guère plus enviable qu'auparavant. A moins d'abandonner la jeune fille et leur mission et de réussir à quitter la forêt sans mauvaises rencontres, ce qui n'est pas évident et serait certainement très dommageable pour leur réputation et leur niveau en social, il leur faut retrouver les brigands. Heureusement, vingt huit personnes plus une jeune fille laissent des traces et leur piste n'est pas très difficile à suivre. Après quatre bonnes heures d'une marche éprouvante (faites-leur entendre sans cesse de petits bruits, craquements, des cris d'animaux au loin, etc.), les PJ entendent des bruits de réjouissances et aperçoivent des lueurs de feux. De temps en temps, un meuglement de thombo se fait entendre.

Ils sont arrivés au camp des brigands. En rampant assez prêt pour bien voir, ils peuvent observer ces derniers, occupés à ripailler. Les canailles font griller des brochettes et des saucisses qu'ils accompagnent de grandes rasades de vin ou de bière tirés à même des tonneaux. Et en plus, ils chantent et hurlent des plaisanteries ! Crissa n'est nulle part en vue, ni Blarks.

Seuls contre tous !

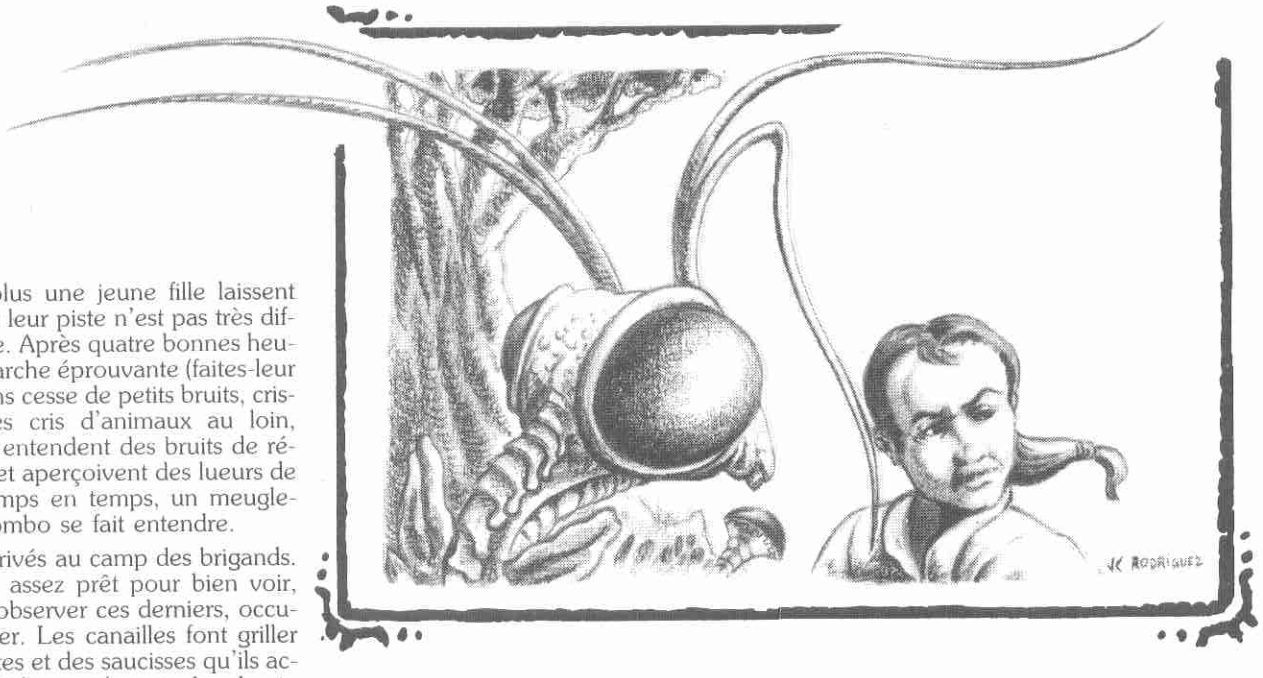
Le campement est relativement important. Il se compose d'une dizaine de tentes, entourant un grand feu près duquel les brigands font la fête. Un enclos, où paissent une trentaine de thombos, jouxte le camp. Comme les PJ ont dû déjà s'en douter grâce aux bruits des thombos, le camp se trouve à la lisière de la forêt. En effet, ces créatures sont trop pataudes et trop grosses pour pouvoir traverser une forêt aussi touffue que celle de Glounda.

Il est temps d'agir.

Une stratégie possible consiste à aller libérer la jeune fille (et éventuellement récupérer les cristaux), à assommer et à dépouiller quelques brigands pour leur prendre armes et vêtements, puis à prendre la fuite à dos de thombo. D'autres stratégies sont certainement envisageables. Ici, beaucoup dépend des idées et de la discrétion des PJ.

Cependant :

— presque tous les brigands sont maintenant ivres, et la moitié est incapable de tenir une arme. Seules quatre sentinelles maussades montent la garde. Elles auraient préféré prendre part à la fête, mais Blarks en a décidé autrement.



— une des quatre sentinelles garde l'enclos des thombos, une autre la tente de Blarks.

— il est possible de trouver près du camp des baies somnifères pour endormir les thombos (sauf ceux que les PJ projettent de capturer, bien sûr). Il faudra alors passer entre les bêtes et leur donner à chacune des baies, en évitant de les énerver... Une autre solution consiste à les affoler pour les faire fuir, au moment du départ, afin d'empêcher une poursuite possible.

— s'ils interrogent l'un des brigands pour savoir comment ces derniers savaient que le groupe transportait des cristaux, ils apprendront qu'un certain Fabriss, domestique chez Jillas, a renseigné le chef Blarks. Il doit recevoir quinze pour cent du butin.

— une des tentes est plus spacieuse que les autres. C'est celle de Blarks qui, après avoir un peu bu, vient de décider de prendre du bon temps avec la prisonnière. En résistant, Crissa vient de lui briser une petite cruche sur la tête, lui ouvrant le front, ce qui n'a eu pour résultat que de l'énerver encore plus. Blarks a les trois cristaux sur lui, dans une petite besace, ainsi qu'une épée à la ceinture. Crissa est en train de mettre en cause la virilité de ses ancêtres quand les PJ (ou l'un d'entre eux) font irruption dans la tente. Le chef des brigands hurlera à l'aide, sans beaucoup de résultat vu l'état d'ébriété de ses hommes, puis il essaiera de tuer ses assaillants. S'il est blessé, il tentera de fuir (après tout, il a toujours les cristaux).

Crissa sait qu'il les porte sur lui, et hurlera aux PJ de le poursuivre s'il s'enfuit.

La jeune fille accueillera les PJ qui la libéreront par un « Hé bien il était temps ! » glacial et les menacera des foudres de son père s'ils continuent à se comporter de si piètre manière. Elle exigera qu'on récupère ses bagages (qui sont dans une autre tente) et n'acceptera qu'avec beaucoup de répugnance de monter un thombo. Elle sera par contre ravie de retrouver son Griik. Si les PJ lui racontent comment ce dernier a détaché leurs liens, elle aura un petit sourire et commentera ironiquement : « Il est bien certain que vous n'auriez jamais pu vous en tirer seuls ! ». Si certains des PJ sont encore en caleçon et recouverts de miel, elle éclatera de rire, et continuera à rigoler à chaque fois qu'elle se tournera vers eux.

A moins que les PJ ne fuient à pied dans la forêt, ou laissent les autres thombos en paix, il n'y aura pas de poursuite. Sinon, six brigands moins soûls que les autres (dont Blarks s'il est toujours vivant)

les prendront en chasse. Au meneur de jeu de décider alors de la suite des événements.

Un retour triomphal

Arrivés à Ardoth, les PJ mèneront Crissa à la pension où elle doit continuer ses études. Le recteur, prévenu à l'avance par Jillas, leur donnera leur dû. Il sait que Crissa transportait les cristaux à son insu, et les réclamera à la jeune fille, ou à défaut aux PJ. Si les cristaux ont été perdus, il hochera la tête d'un air sombre, et congédiera les aventuriers. Ce n'est pas lui qui les recommandera pour de futures missions... Par contre, s'ils ont ramené Crissa et les cristaux, il leur donnera une prime supplémentaire de 500 gémules. Selon la réussite de la mission, Crissa agrémentera le compte-rendu des PJ au recteur par des piques plus ou moins venimeuses.

S'ils ont appris que Fabriss a renseigné Blarks et sa bande et en informent le recteur, celui-ci n'en aura que plus d'estime pour eux, et leur proposera peut-être d'autres missions à l'avenir.

Si Blarks est encore vivant à la fin de l'aventure, les PJ se seront faits un ennemi mortel. Sa vengeance pourra fournir la trame d'un autre scénario.



PNJ

Crissa Constitution : 8 Agility : 14 Social : 40
Strength : 7 Aim : 13 Education : 17
Speed : 12 Isho : 11 Color : 10

Etiquette humaine : 10 Connaissances pratiques : 2
Classiques : 8 Arts : 4 Sciences : 6

Crissa est une jolie fille de 19 ans. Elle est très cultivée et possède des habitudes dignes de la haute société dont elle est issue. Ses bagages contiennent toutes sortes de vêtements de grande qualité, ainsi que quelques bijoux dont elle ne se sépare jamais (plus, à son insu, les troix cristaux). Elle aime les choses de qualité mais ne se soucie aucunement de leur valeur marchande. Elle porte une grande affection à Griik, son tarro, mais est toujours très hautaine, voire méprisante, envers les personnes qui ne sont pas de son rang. Crissa ne s'est jamais battue et ne le fera pour rien au monde.

Blarks Advantage : 0 Size Modifier : +0
Constitution : 3D6 (10) Agility : 3D6 (SL :0)
Strength : 3D6 (10) Aim : 3D6 (+5)
Speed : 13 Isho : 3D6 (10)
Perception : +3 Couleur : 7

Epée 8, Hache 6, Poings/Pieds/.../Evade et Fall 5 en moyenne, Bola 6, Athlétics 6, Githerin 8.

Blarks est le chef d'une bande de brigands vivant à la lisière de la forêt de Glounda. Il est âpre au gain, cruel et impitoyable. Il vole autant par principe que pour le butin et n'hésite pas à faire souffrir ses victimes. Il est craint et respecté par ses compagnons. Sa seule possession de valeur est une superbe hache, donnée autrefois par son père, bûcheron.

Brigand type Advantage : 0 Size Modifier : +0
Constitution : 3D6(10) Agility : 3D6(SL :0)
Strenght : 3D6(10) Aim : 3D6(+5)
Speed : 3D6(10) Isho : 3D6(10)
Perception : 0 Couleur : 3D6 (à répartir)

Epée 6, Combat 3 en moyenne, Bola 6, Athlétics 3, Githerin 4

Les brigands de la forêt de Glounda sont des crapules qui volent par pure paresse et ne manquent pas une occasion de se soûler. Ils craignent leur chef Blarks, qui les domine totalement. Ils sont assez idiots dans leur ensemble, mais pas assez pour se faire tuer en combat. Ils fuiront dès qu'ils seront moyennement blessés. Ils ne possèdent aucun bien de valeur.

Pour toutes les créatures citées, utilisez les caractéristiques du Sholari Guide.

SIROZ PRODUCTIONS PAR CORRESPONDANCE

Vos Jeux de Rôles chez vous en 24h



ZONE (2eme Edition) 99Frs

Le Jeu Rock'N'Rôle par excellence, le ton d'une B.D rock, la précision d'une encyclopédie, l'atmosphère d'un grand jeu. *"Des règles écrites avec un humour féroce et décapant..." (C.B. 38) - "Que dire d'autre qui ne gâcherait pas la lecture de ce jeu étonnant...Simplement que c'est une réussite"(C.O.M. 7) - "J'aime(...)les rigolades débridées de Zone(...) (C.O.M. 11)* Zone c'est toute la faune et la flore du macadam, des règles simples et complètes, la grande aventure de la rue. Le tout pour 99 Frs seulement (à peine 4 pack de Kro).

NOUVEAU ET FASCINANT



ZONE + 99 Frs

Le petit complice du jeu qui cartonne, ZONE + c'est des multitudes d'aides de jeu, de nouveaux perso et monstres, des ajouts de règles, des scénarii, des surprises, des... Le compagnon indispensable du Zone-master. Qu'on se le dise...



ZONEQUEST 90 Frs

Une campagne de 9 scénarii, intenses en aventures, qui vous plongera en tant que Roadies de la tournée Cordon Rock 87 dans une grande épopée Rock'n'Rollienne à travers notre douce France. *"...Embrouilles et Baston sur fond de Rock speedé, de braquage et d'amour..." (C.O.M. 10), "Les conseils de Rachid : Jouez les scénars avec votre Teppaz à côté de la table, les Lords Of The New Church, OTH ou les Béruriers Noirs mettront l'ambiance." (CB 42)*



ZONESCREEN 54 Frs

Le Paravent (En rouge et nooiiir, Tralala Pouet Pouet) accessoire indispensable du ZoneMaster (Poster très apprécié), accompagné d'un excellent scénario, "Britanicus Remake" (Très librement inspiré de Jean "Killer" Racine). On y apprend entre autres que Néron et Britanicus ne sont ni plus ni moins que des skins et que l'auteur a beaucoup de culture.

LES JEUX DE ROLES UNIVERSOM : LA NOUVELLE GENERATION

*Retrouvez tous les thèmes de la Science Fiction qui vous ont séduits grâce aux jeux **UNIVERSOM**. Chaque tome de la collection est un jeu complet qui necessite seulement l'acquisition de quelques dés.*



SILRIN 72 Frs

Entre une société de Haute- Technologie basée sur l'oisiveté et dominée par les plus gros et des rebelles réfugiés dans un désert aride, sanctuaire de dangers effrayants, le majestueux peuple ailé Celnack à bien du mal à faire reconnaitre son ascendance sur la planète Silrin. Un univers humoristique et violent qui s'offre à vous.

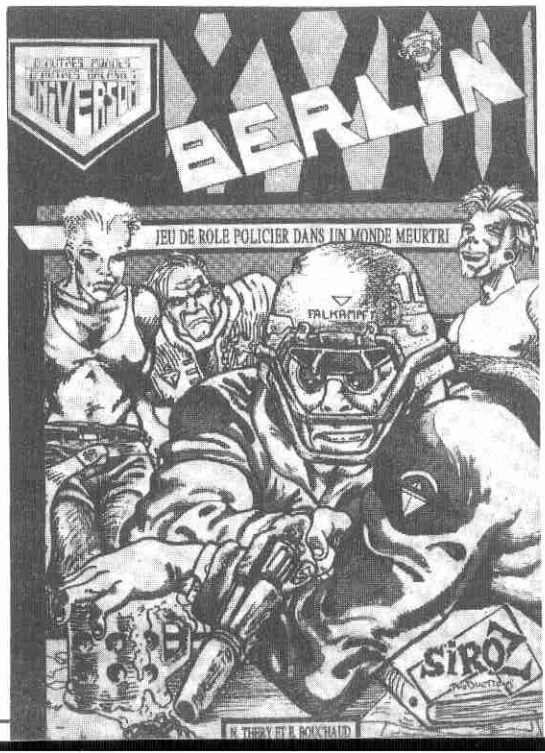


KOROS 72 Frs

Le lyrisme grandiose d'un Space-Opera flamboyant et gothique. Sur les 12 lunes de Koros l'ombre du Souverain Velriz Sharg IV est omniprésente, ses Chevaliers Ghisarghs sont partout et ses armées de femmes fanatisées font respecter sa loi. Malheur aux populations Agro qui oseraient esquisser un mouvement de colère...

BERLIN XVIII 80 Frs

Ni bons, ni mauvais : Flics. Vous êtes Falkampft à l'ordre de l'ubuesque cité de Berlin, ce qui n'est pas tout à fait l'enfer et certainement pas l'Eden. Vous devez à coup de calibres, de vodka glacée, faire respecter l'ordre la justice, et ce qu'ils appellent en haut, la liberté. Parcourez les artères populeuses et enfumées de la ville, où règnent en maitre les Narcogangs et Volkraubers, pour seulement 80 Francs.



Pour recevoir les publications SIROZ Productions sous 24h, il vous suffit d' envoyer un chèque du montant total de la commande libellé à l'ordre de Thery-Bouchaud et Cie ainsi que votre nom et adresse tout en ayant dûment rempli votre commande à : Thery Bouchaud et Cie, 8 rue du Gal Galliéni, 78220 Viroflay.

DESIGNATION	PRIX

Les avions ça vous à plu,
vous couperez pas aux bateaux.
C'est vrai, un peu de suite
dans les idées, ça fait pas d'mal !

AIDE DE JEU
Contemporaine

Oh mom' batoôôô !

A VOILE ET A MOTEUR

Canots et voiliers

Du point de vue administratif, aucun permis n'est exigé pour barrer un navire dont la voile est le principal mode de propulsion, quelle que soit sa taille. Pour les bateaux à moteur, par contre, il existe trois permis :

— le permis A autorise toute navigation à l'intérieur d'une bande côtière de 5 milles ;

— le permis B autorise toute navigation au-delà de 5 milles de la côte sur des navires ne dépassant pas 25 tonneaux ;

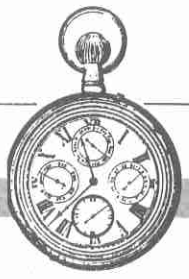
— le permis C autorise le pilotage en toutes zones de navires dépassant 25 tonneaux.

Mais ces permis sont restreints au pilotage sans but lucratif, donc à la plaisance.

Par ailleurs, il vaut mieux posséder des scores honorables dans les différentes compétences maritimes. Dans TRAUMA, par exemple, pour traverser l'Atlantique sur un catamaran il est conseillé d'avoir au minimum 15 en « manœuvrer bateau à voile ». De même pour faire le charter dans les Caraïbes sur une vedette de croisière, il vaut mieux avoir au moins 15 en « piloter bateau à moteur » ; mais quelqu'un ayant 7 ou 8 dans la compétence correspondante pourra très bien se débrouiller avec un Zodiac, un 420 ou l'équivalent.

En ce qui concerne la vitesse et la consommation de carburant, elles varient beaucoup en fonction de l'état de la mer, des courants, marées, etc. Le moteur d'un voilier n'est qu'un appoint et ne devrait servir qu'à entrer et sortir des mouillages, même si certains capitaines du dimanche confondent leur voilier avec une péniche. Ce moteur n'est par conséquent capable que de donner 5 à 6 nœuds dans de bonnes conditions (un nœud représente un mille marin à l'heure et un mille fait 1 853,25 mètres). L'allure d'un voilier dépendra des conditions météo bien sûr, de son équipage, de sa coque, de son gréement... Un dériveur peut atteindre une quinzaine de nœuds, un catamaran ou un excellent voilier de croisière 20 à 30 nœuds, tout dépend des conditions ; 15 nœuds comme vitesse de croisière, c'est déjà honorable. Sachez tout de même qu'un destroyer rapide file ses 40 nœuds, mais consomme légèrement plus que votre Mini Austin... En bref, n'importe quel bateau à moteur rapide rattrapera n'importe quel voilier.

Blitz Blitz



L'Entreprise ne répond plus

La super plate-forme pétrolière Entreprise III ne répond plus à la radio, mais les PJ en balade en mer du Nord ne le savent pas. Ils arrivent à proximité et abordent pour demander de l'aide car ils ont un cas de schkoumouille pustuleuse aiguë à bord. On les emmène gentiment tous à l'infirmerie pour vérifier si les bien-portants ne sont pas contaminés (ah bon, c'est contagieux ?). Mais pourquoi le marin a-t-il refermé la porte à clef et pourquoi le bon docteur Mac Coy est-il tout triste ? Et pourquoi cache-t-il un compteur Geiger et un cahier d'écolier dans son placard à sinapismes ?

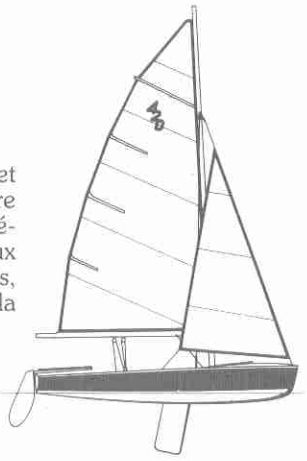
The White Powder Line is back in business

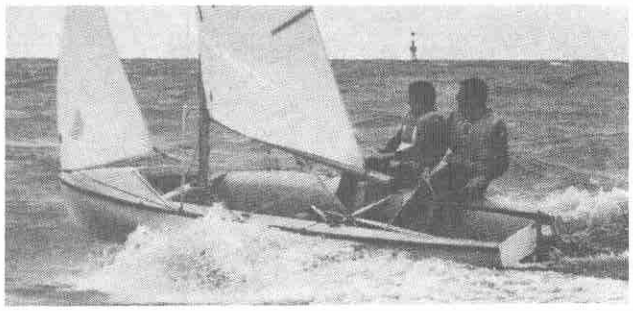
En balade sur votre runabout en Méditerranée, sur un haut fond, il vous semble apercevoir la silhouette d'une coque de galion recouverte de varech. Vous endossez votre équipement de plongée et descendez voir : un vrai galion ! Avec, chose bizarre, un container étanche moderne dans la cale... et trois vrais hommes-grenouilles qui nagent d'un air décidé vers vous... Pourtant il n'y avait que ce vieux cargo aux couleurs de la White Elephant Line mouillé à un kilomètre de vous.

Le 420 (dériveur)

longueur de coque : 4,20 m
largeur de coque : 1,63 m
tirant d'eau : 0,17/0,97
surface de voile : 10,25 m2

Un des dériveurs les plus simples et les plus répandus, le 420 se manœuvre avec assez de facilité, même par un débutant. Il est prévu pour une ou deux personnes mais peut en embarquer trois, au détriment de la maniabilité et de la vitesse.

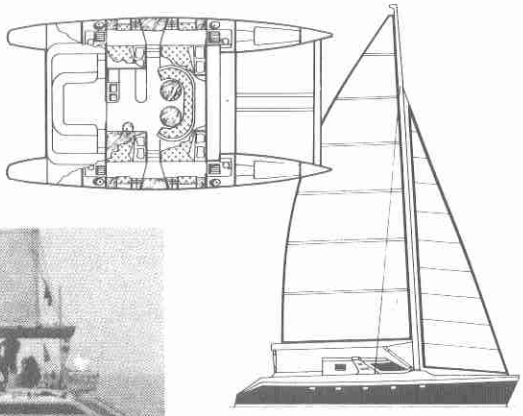


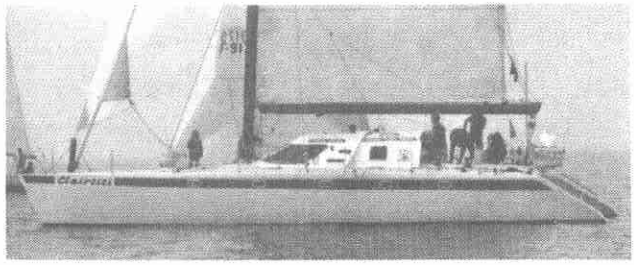


Le Cactus (catamaran de croisière)

longueur de coque : 16,00 m
largeur de coque :8,15 m
tirant d'eau : 1,20
surface de voile : 135 m2
2 moteurs de 43 ch.

Quatre cabines doubles, un immense salon de pont.



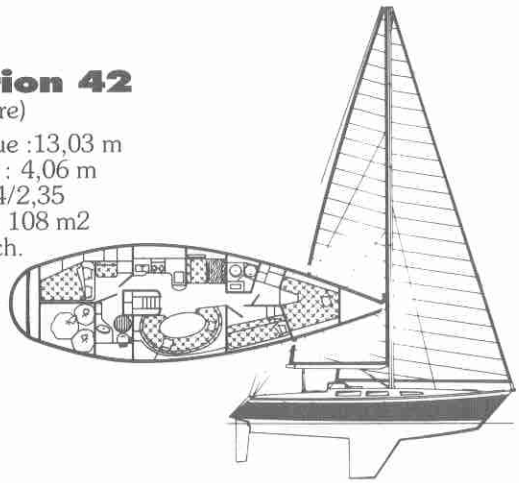


Le Centurion 42

(voilier de croisière)

longueur de coque :13,03 m
largeur de coque : 4,06 m
tirant d'eau : 1,74/2,35
surface de voile : 108 m2
1 moteur de 47 ch.

Deux cabines doubles et deux couchettes superposées.



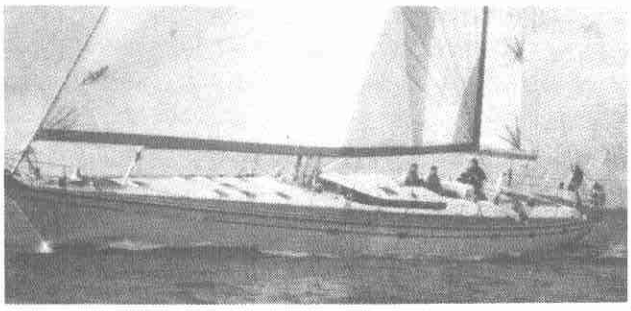


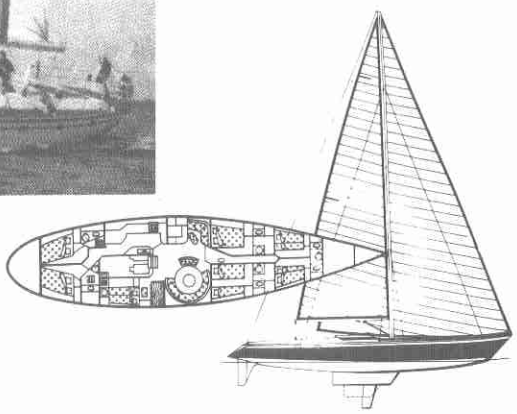
Le Dynamique 80

(voilier de croisière)

longueur de coque : 23,50 m
largeur de coque : 5,60 m
tirant d'eau : 1,90/3,90
surface de voile : 360 m2
1 moteur de 240 ch.

Trois cabines doubles et quatre cabines équipées de deux couchettes superposées, soit quatorze couchettes... Le tout extrêmement luxueux. Le contraire serait étonnant, pour un prix avoisinant les dix millions de francs lourds...





Blitz

Jolly Roger is not dead

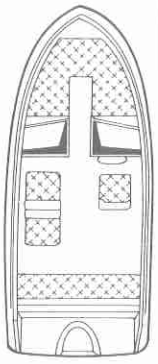
Vous êtes en croisière dans les Caraïbes -vous avez loué en charter un voilier avec skipper- lorsqu'un beau matin, en pleine mer, vous apercevez une vedette rapide qui fonce droit sur vous. Vous regardez aux jumelles, mais ce pavillon... c'est une blague ?..



Le Zeppelin 500 (pneumatique)

longueur : 5,00 m
largeur : 2,08 m
moteur : 115 ch. maximum
charge utile : 1300 kg
vitesse de pointe : une vingtaine de nœuds
10 places

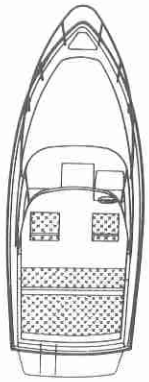




Le 160 Bowrider (dinghy)

longueur : 5,11 m
largeur : 2,16 m
moteur : 130 ch. maximum
vitesse de pointe : une vingtaine de nœuds
6 places

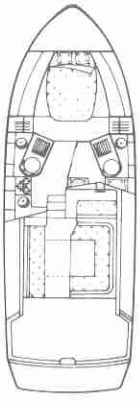




Le Gobbi 21 (runabout)

longueur : 6,40 m
largeur : 2,39 m
moteur : 280 ch. maximum
vitesse de pointe : 30 à 35 nœuds suivant la mer





L'Arcoa 1075
(vedette de croisière)

longueur : 10,25 m
largeur : 3,60 m
moteur : 740 ch. maximum
vitesse de croisière : 20 nœuds
6 couchettes



L'ACM 1100
(vedette de croisière)

longueur : 10,80 m
largeur : 3,60 m
moteur : 600 ch. maximum
vitesse de croisière : 20 nœuds
6 à 8 couchettes



Dominique Granger

TRAUMATO KETCHUP

Pour tirer un PNJ en cinq sec, une seule solution : ça !

SIMPLIFIONS-NOUS LEUR VIE

Voici de quoi créer un PNJ (simplifié !) en quelques secondes, avec un seul petit D6. Tirez d'abord un lot de caractéristiques.

Tirez ensuite un lot de compétences (1D3 pour la ligne et 1D3 pour la colonne par exemple). Et voilà ! Simple, isn't it ?

Je vous conseille de photocopier cette page en plusieurs exemplaires et, lorsque vous en ferez usage, de juste cocher ce qui correspond au PNJ. Elémentaire...

Dominique Granger

1

FOR : 6	CHA : 8	EDU : 14
DEX : 7	VOL : 14	CHC : 14
AGI : 10	EQM : 12	ODO : 9
CON : 10	INT : 15	VUE : 9
MAS : 12	ION : 13	OUI : 18

points de vie : 16

2

FOR : 12	CHA : 11	EDU : 15
DEX : 17	VOL : 11	CHC : 11
AGI : 13	EQM : 15	ODO : 13
CON : 14	INT : 12	VUE : 15
MAS : 11	ION : 11	OUI : 12

points de vie : 19

3

FOR : 16	CHA : 11	EDU : 13
DEX : 13	VOL : 13	CHC : 14
AGI : 13	EQM : 13	ODO : 15
CON : 12	INT : 12	VUE : 13
MAS : 11	ION : 14	OUI : 10

points de vie : 17

4

FOR : 14	CHA : 12	EDU : 12
DEX : 7	VOL : 15	CHC : 14
AGI : 16	EQM : 13	ODO : 16
CON : 13	INT : 10	VUE : 10
MAS : 12	ION : 12	OUI : 10

points de vie : 19

5

FOR : 11	CHA : 11	EDU : 18
DEX : 13	VOL : 12	CHC : 14
AGI : 13	EQM : 17	ODO : 15
CON : 12	INT : 18	VUE : 13
MAS : 10	ION : 16	OUI : 10

points de vie : 17

6

FOR : 11	CHA : 5	EDU : 2
DEX : 11	VOL : 9	CHC : 11
AGI : 13	EQM : 4	ODO : 12
CON : 10	INT : 15	VUE : 12
MAS : 10	ION : 13	OUI : 17

points de vie : 15

1

Conduire auto : 11
Manœuvrer bateau à voile : 16
Piloter bateau à moteur : 15
Commerce : 16
Anglais : 12
Psychologie : 12
Droit : 13
Boxe francaise : 13

2

Conduire auto : 12
Electricité : 14
Mécanique : 15
Radio : 12
Dessin industriel : 11
Informatique : 8
Système D : 15
Piloter engin à chenilles : 12

3

Conduire auto : 14
Jouer la comédie : 11
Littérature : 14
Remarquer : 13
Navigation : 12
Piloter avion : 18
Radio : 12
Secourisme : 11

1

Remarquer : 15
Psychologie : 13
Séduction : 14
Musique : 16
Jouer la comédie : 16
Maquillage & déguisement : 15
Occultisme : 12

Conduire auto : 13
Séduction : 15
Politique : 13
Sicilien : 19
Connaissance des armes : 15
Couteau : 14
Comb. distance (cat. 2 & 4) : 19

Conduire moto : 8
Conduire auto : 11
Pickpocket : 11
Photographie : 8
Crochetage serrures : 14
Ouvrir coffre-fort : 13
Systèmes d'alarmes : 12
Electricité : 10

2

Conduire auto : 11
Conduire moto : 11
Photographie : 13
Remarquer : 15
Psychologie : 11
Politique : 15
Jeu : 15
Tricher : 13
Connaissance des armes : 16
Comb. distance (cat.2 & 4) : 15

Conduire auto : 12
Nager : 15
Parachutisme : 13
Plongée sous-marine : 14
Ski alpin : 13
Manip. explosifs : 11
Survie : 15
Comb. distance (cat. 2, 5 & 6) : 14
Conduire auto : 14

Remarquer : 4
Littérature : 13
Histoire : 18
Nager : 15
Médecine : 9
Secourisme : 15
Anglais : 16
Russe : 15
Espagnol : 15
Arabe : 17
Comb. distance (cat.9) : 16

3

TRAUMA SCÉNAR

Cette histoire est destinée à trois personnages grand maximum, un ou deux étant l'idéal. Ils doivent être de vilains petits curieux : journalistes, détectives privés ou simples particuliers dévorés par le désir de se mêler de ce qui ne les regarde pas. Avec des ennuis à la mesure.

Cornélia

Tempête sur le Bourrasque

« ESPRIT, ES-TU LÀ ? »

ou INTRO POUR CURIEUX AIMANT LES JOLIES FEMMES

Un des PJ a ramassé cette Martine dans un bar il y a deux jours. Elle a un QI inversement proportionnel au volume de ses « Robert & Robert ». Elle est la maîtresse de Marie-Pierre Roux, député du Centre Indépendant. Le brave homme marche à voile et à vapeur, et sa douce drague parfois un jeune homme qui se voit ensuite offrir de l'argent contre... la suite est très beurk.

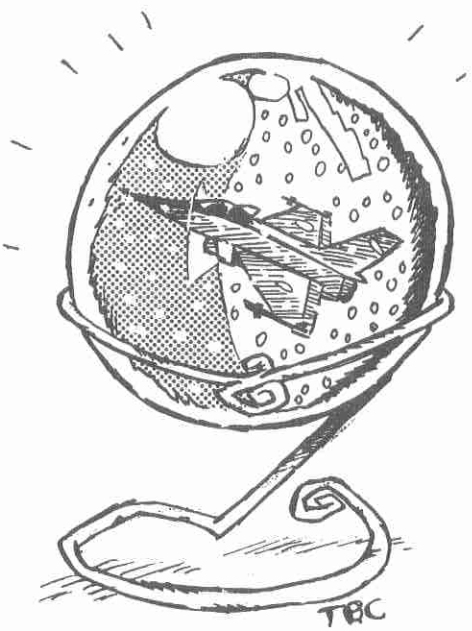
Ce jour, la demoiselle a proposé aux PJ de passer un « après-midi un peu particulier ». Comment se douter qu'il s'agissait d'une séance de... spiritisme. Et pas n'importe où, ni avec n'importe qui...

Madame Zobina (Clara Nagykàroly de son vrai nom) a 64 ans. D'origine hongroise, elle est affectée de « schizophrénie mercantile » : Zobina est une parapsychologue et médium sincère ; Clara Nagykàroly la ventriloque connaît FORT BIEN le monde de la finance et de la politique. Quand « l'esprit qui est là » envahit Zobina, les talents de Clara, ainsi que ses connaissances livresques et historiques, sont mis à contribution pour donner du relief à l'ectoplasme. L'effet est saisissant. Aussi la maison cossue de Bourg-la-Reine est-elle fréquentée par l'intelligentsia (qui laisse entendre que vous êtes une andouille si vous ne suivez pas dans le dernier bobard à la mode).

ELITE, ES-TU LA ?

Les persos et Martine sont accueillis par Joseph, le domestique de Madame. Souvenez-vous bien de cet homme : il est celui par qui la mouscaille arrive. Marie-Pierre Roux (gros & gras) est dans le salon. A la vue des PJ, il fusille Martine du regard. Il n'est pas le seul : Jean de Tréviseul, sénateur de l'Union pour la Démocratie Républicaine, frise l'apoplexie, et Maurice Kelmanec, député Socialiste Populaire, semble prêt à exploser. LES PJ RECONNAISSENT AUTOMATIQUEMENT CES TROIS HOMMES.

Madame Zobina entre. Roux se lève et dit : « Madame, je crains que l'expérience ne puisse avoir lieu maintenant, j'ai une horrible migraine, et ne saurais même ? ». Rendez-vous est pris pour 22 heures. Le trio s'éclipse, non sans que Roux ne lance un « À bientôt ! » peu



atteindre la concentration nécessaire. » Un éclair passe dans les yeux de la vieille : « Pourrrquoi pas ce soirrr, ici-même ? ». Rendez-vous est pris pour 22 heures. Le trio s'éclipse, non sans que Roux ne lance un « À bientôt ! » peu amène à Martine. Madame Zobina propose alors d'appeler l'esprit d'Edouard Daladier (homme politique français, 1884-1970). La séance commence de façon classique : les PJ qui ne croient pas à « ces choses » doivent réussir un VOL -4 sous peine de fou rire. Madame Zobina laisse faire, puis parle avec la voix de Daladier : stupéfiant. Elle répond aux questions les plus complexes. Réussir un Occultisme – 8 ou Histoire – 10 ou Politique – 12 montre qu'un petit quelque-chose « cloche ». Sinon, on a de sérieux ennuis avec son EQM (jet à – 2 sous peine d'être sacrément « secoué »).

Bien sûr, la bonne femme triche. Question : comment des magnats de la finance et des hommes politiques, pas réputés pour être particulièrement naïfs, et qui plus est connaissant les événements politiques et historiques sur le bout des doigts (certains les ayant vécus) marchent-ils dans ce cirque ? Allons allons : TRAUMA n'est qu'un jeu ! Les grands de ce monde ne croient pas à ces balivernes : ce sont des gens équilibrés et responsables, n'est-ce pas ? Je serai la dernière à dire que le « besoin d'y croire » ôte tout sens critique à certains de ces requins.

La séance s'achève vers 17 heures. Les PJ doivent raccompagner Martine à son studio, dans le septième à Paris. Elle veut leur offrir un verre. Pas de chance : Roux attend, furibard. Les PJ sont poli-

ment mis à la porte, à laquelle il est possible de coller l'oreille : PAF ! PAF ! « Conne, catin, traînée, pétasse... Pourquoi as-tu amené ces cons chez la voyante ? ». « Mais ils ne te plaisaient pas ces mecs ? ». Il ressort de la conversation que la séance de l'après-midi était initialement prévue pour trois personnes : Roux, de Tréviseul et Kelmanec. Martine y avait bêtement amené les PJ, croyant qu'une partie fine était prévue chez Roux après la séance. Encore quelques baffes, et l'Elu du Peuple quitte son aimée.

LES CRITÈRES D'UN CHOIX IMPORTANT

Roux, de Tréviseul et Kelmanec font partie d'une commission d'enquête mixte (mi-parlementaire, mi-sénatoriale) chargée de répondre à la question suivante : doit-on subventionner le programme d'avion de combat BOURRASQUE, attendu que les premiers appareils de série arriveraient après la mise au rancard des CRUSADERS de la Marine, obligeant celle-ci à acheter des appareils à l'étranger (vraisemblablement des HORNED US). La commission doit rendre prochainement ses travaux, et les conclusions risquent de ne pas faire plaisir aux avionneurs et équipementiers français. Les trois hommes avaient parlé de ceci à M^me^ Zobina. « Pourrrquoi pas interrroger Esprrrits à ce sujet ? » demanda la brave femme. Banco ! C'est alors que Joseph intervient. Le domestique de Madame Zobina est un ancien militaire. Il fut l'ordonnance du colonel Ussel, lequel est maintenant directeur commercial des Aéronefs Albert Dubois (A.A.D.), l'avionneur qui serait maître d'œuvre du BOURRASQUE si le programme était lancé. Joseph téléphona à son ex-patron, et lui exposa l'affaire. Le Colon exulta, et décida ce qui suit :

— On allait immortaliser la séance de spiritisme par les moyens ad hoc. L'enregistrement devrait être de qualité : pas question d'avoir recours à des micros-aiguilles (très discrets) où à des systèmes à laser (permettant d'espionner à partir de l'extérieur, une vitre servant de micro). Joseph installa un micro dans le lustre au-dessus du guéridon, fit monter un fil à travers le plafond jusqu'à deux Nagras (magnétophones Made in Switzerland) installés dans une pièce vide. Oui, mais voilà : ces merveilles techniques ont une longueur de bande bien faible en regard de la durée d'une séance de spiritisme, il fallait un opérateur. Joseph promit de lui faciliter la tâche, lui évitant par exemple de se faire écharper par le chien.

— Les trois Elus du Peuple seraient ensuite contactés dans ces termes « Quand vos électeurs, ainsi que Le Canard Enchaîné, Le Monde, etc, apprendront comment vous menez vos enquêtes ! Remarquez, si vous rendez un rapport allant dans le sens de l'Indépendance de la France, de la Relance de l'Economie Nationale et du Maintien du Plein Emploi, tout peut s'arranger... ».

Infaillible, n'est-ce pas ? Eh bien non ! Il y a un os de taille : un cadre supérieur des A.A.D., Jocelyne Braun, est la maîtresse d'Ussel. Maintenant qu'elle le connaît bien, elle sent qu'il ne lui permettra pas de réaliser ses ambitions au sein de la boîte. Depuis, la demoiselle meurt d'envie de partir travailler aux USA, chez Mac Douglas qui fabrique le HORNED. Ussel lui ayant fait part de l'opération, elle lui a proposé d'assurer la surveillance des Nagras, argant que moins de gens seraient au courant, mieux cela vaudrait. L'autre accepta. Jocelyne prit un billet d'avion pour les USA, départ le lendemain de l'opération. Manque de pot, Ussel apprend cela alors qu'elle est en embuscade chez la voyante. Il envoie deux rigolos (des gardes des A.A.D.) en embuscade. Ils crèvent les pneus de l'Alpine de Jocelyne et attendent. Ils ont une patience d'ange...

CURIEUX, AS-TU DE L'ESPRIT ?

Des PJ curieux à l'extrême n'auront de cesse d'apprendre le fin mot de l'histoire. Voici quelques possibilités :

— Retourner voir Martine. La demoiselle, dépoitraillée, les cheveux en bataille, un œil en train de bleuir, révèle que « Marie-Pierre, il a du souci en ce moment. D'habitude, y tape pas avec les pieds. ». Les PJ ont aussi connaissance du sort horrible auquel ils étaient promis (les avances du député-verrat). La gamine ne sait rien de plus. La fouille de l'appartement fait découvrir, outre un attirail de chaînes, fouets, camisoles en cuir et godes en tous genres, un dossier CONFIDENTIEL intitulé : BOURRASQUE, l'avion de combat de 21^e^ siècle. Il est écrit, si on peut dire, en « langue de bois ». Un Economie −3 permet de traduire : les A.A.D. reconnaissent ce que la presse crie depuis longtemps : le programme BOURRASQUE est cher, trop cher.

— Consulter la presse : un jet de Politique −2 permet de savoir que les trois hommes sont membres de la commission BOURRASQUE, chargée d'étudier la pertinence du programme. Les articles de fond donnent aux PJ une vue claire du problème posé par l'avion de combat.

— Aller officiellement chez Madame Zobina : Joseph interdit l'entrée aux PJ.

— Se passer d'autorisation : à la bonne heure...

LA MAISON

C'est un gros pavillon de banlieue. La façade donne sur la rue. Les côtés sont collés à deux autres maisons. Derrière, un jardin donne sur une rue droite et déserte : impeccable pour entrer. Un PJ s'aperçoit qu'une vieille Alpine Renault, garée en épi , a les pneus crevés, et c'est récent. Ses portes ne sont pas verrouillées. Au bout de la rue, à 200 mètres, une camionnette boueuse sert de poste d'observation aux deux gardes des A.A.D.

Les fenêtres du rez de chaussée du pavillon comportent des grilles, celles du premier sont fermées, une de celles du deuxième est ouverte (Grimper 0 : une treille facilite l'escalade). Attention : le gros chien de garde reste invisible lors de l'arrivée des PJ, on ne voit pas de niche !

En grimpant, les PJ entrent alors directement dans un bureau. Ici réside le secret de la réussite de la voyante. La pièce couvre toute la surface de la maison, sauf la cage d'escalier et la chambre de Madame Zobina. Elle est emplie de livres et de journaux, de bandes magnétiques et vidéo, le tout fort bien classé. Tous ces documents concernent des célébrités mortes depuis un certain temps, leur vie privée, leur œuvre. Sur la table de travail, un dossier de presse consacré au BOURRASQUE est ouvert. Un mur est orné d'une affiche : Clara the Ventriloquist. On reconnaît la voyante, avec 45 ans de moins.

On peut descendre discrètement au premier étage : trois chambres et un petit salon, rarement utilisés, deux débarras, un placard à balais et la pièce vide où Jocelyne est postée. Au rez de chaussée : le salon-à-esprits, le fumoir et la bibliothèque. Cuisine, buanderie et chaufferie sont au sous-sol.

Jocelyne attend. La première séance ayant été rendue caduque par la gaffe de Martine, la jeune femme est restée dans la petite pièce sombre. Quand un PJ la découvre, la lumière du couloir illumine son visage. Elle a le culot de mettre un doigt sur ses lèvres, et s'apprête à utiliser un gadget d'outre-Atlantique non encore commercialisé : un TASER*. Rappelez-vous que :

— Jocelyne ne sait pas qui est le PJ : un habitué de la maison ? un monte en l'air ? un policier venu l'arrêter ? un balayeur ? un tueur ?

— La pièce est plongée dans l'ombre (Jocelyne a une lampe-crayon).

Il est possible de parler à voix basse. Jocelyne explique qu'elle est journaliste, et veut enregistrer ce qui se passe ici. Si un PJ amorce la discussion, son Séduction est automatiquement réussi, et la curiosité semble piquer la demoiselle : « Qui êtes-vous ? ». Traumato, débrouille-toi.

*** LE TASER :** C'est une arme qui ressemble vaguement à un revolver (compétence : Cat 1). Elle comporte un accumulateur, et envoie un projectile composé de deux électrodes, reliées à l'arme par deux fils conducteurs. Si l'objet touche un endroit du corps non protégé par un vêtement épais, le choc électrique neutralise la personne touchée (CON -12 réussi : pas d'effet ; CON -11 réussi : seuil -2 ; CON -10 réussi : seuil -4 ; autrement : évanouissement).

ESPRIT DES ARMÉES...

On entend toute la séance : le Général EN PERSONNE répond aux questions des Elus de la République. Clara se surpasse : la voix rauque, les expressions, les idées, tout y est. « Oui, il faut que la France garde son indépendance économique, politique, militaire ! Cet avion est indispensable au maintien de notre Grandeur. ». Jocelyne empoche les bandes avec délice. Puis vient le moment de partir. La fille accompagne les PJ : elle ne tient pas à quitter la maison en compagnie de Joseph le loufiat costaud. A peine en bas, un grondement lui arrache un cri : « Merde, ce con de chien ! ». Les fenêtres s'illuminent, un projecteur s'allume. Si les PJ ne sont pas masqués, Zobina, Joseph and Co les reconnaissent. Jocelyne est totalement grillée, les pneux de son Alpine sont crevés : elle part avec les PJ. Les deux gardes A.A.D. démarrent dès qu'ils aperçoivent la lumière du projecteur. Tous goûtent aux charmes des poursuites en bagnole dans les banlieues endormies.

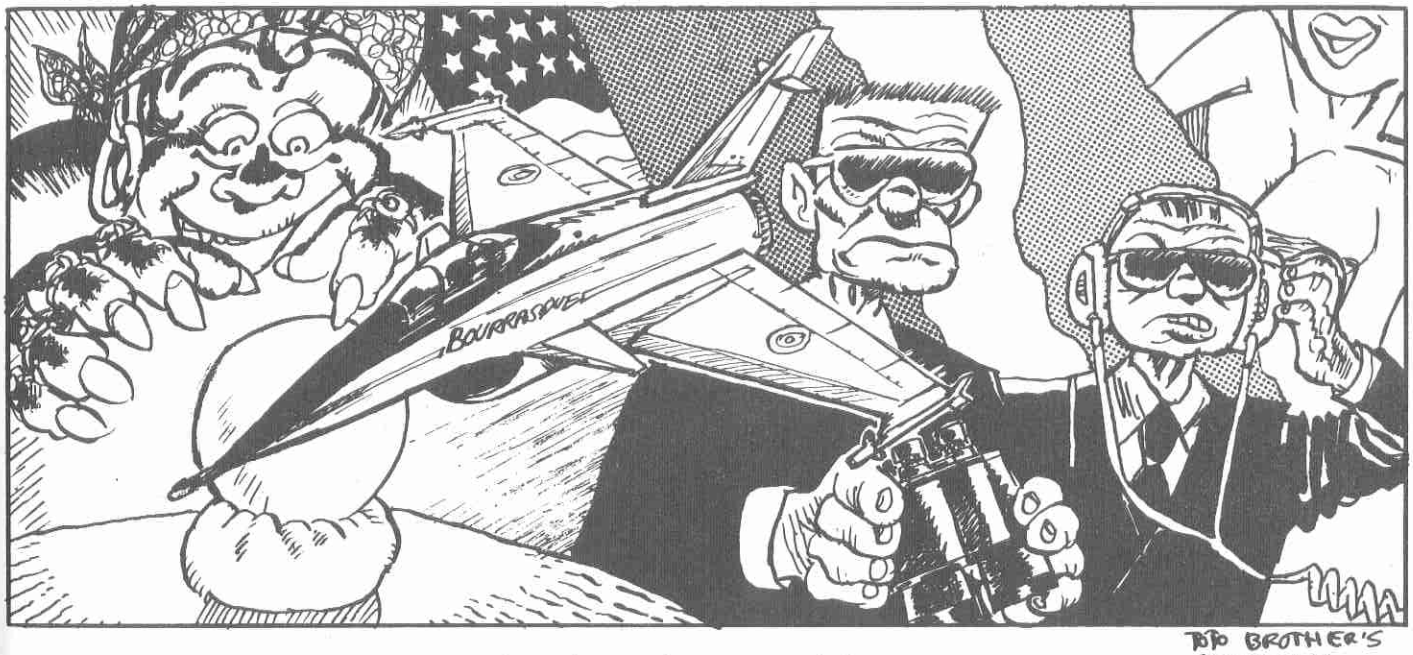
ESPRIT DES EMMERDES...

Jocelyne essaye de tirer sa révérence au plus tôt. Si les PJ se laissent dire « Eh bien salut, et merci ! », ils sont les rois des... Ils peuvent lui voler les bandes : ce n'est pas très classe, mais c'est ce qu'il y a de plus intelligent à faire. S'ils la protègent et lui proposent de l'accompagner à son journal, galère pour Jocelyne. Son air gêné se remarque (Psycho – 1).

N'oubliez pas que Martine-les-gros-seins connaît l'adresse d'au moins l'un des PJ : Roux ne traîne pas pour la lui demander, même s'il n'a reconnu personne (le flair). Dans la matinée, un avocat sonne à la porte du PJ. Monsieur Roux propose un marché : 10 000 francs contre les bandes. L'homme peut aller jusqu'à 50 000, mais précise que certains n'estiment pas une vie humaine à ce prix. Du bluff, proféré de façon terrifiante !

ESPRIT, ES-TU LAS ?

Comment se tirer du guêpier ? On peut rendre les bandes contre 50 000 balles, plus si on se débrouille bien : l'affaire se tasse immédiatement. Jouer son propre jeu est risqué, quoique, bof... Ce n'est pas tous les jours que l'on a barre sur un truc qui coûte des milliards. Laisser filer Jocelyne et ses bandes amène des tas d'ennuis aux gogos au grand cœur. Enfin, de Tréviseul a trempé dans l'affaire des micros du Canard, qui se fera un plaisir d'ajouter l'affaire BOURRASQUE aux scandales politico-financiers qui font le charme de notre pays...



PNJ

Les durs des A.A.D. et Joseph
FOR : 14, DEX : 06, AGI : 12, CON : 13, MAS : 12, CHA : 06, VOL : 07, EQM : 07, INT : 07, ION : 11, EDU : 14, CHA : 09, ODO : 11, VUE : 12, OUI : 13. PdV 19.
Combat rue 15. Esquiver 10. Close combat 17. Boxe Anglaise 17. Cond auto 11. Cat 1 10. Cat 3 12. Armés de matraques. ATTENTION : CE NE SONT PAS DES TUEURS. On risque au pire une bonne raclée.

Les Politiques
VOL : 14, INT : 17, ION : 16.
Anthrop 18. Droit 15. Economie 12. Histoire 10. Politique 20. Psycho 14. Requins, fermez la bouche : ils pourraient piquer vos dents !

Madame Zobina/Clara Nagykàroly : née le 8 février 1924
CHA : 18, INT : 14, CHA : 17, VOL : 18, EQM : 08, INT : 14, ION : 12, EDU : 21. Tendance PSY : totalement schizo.
Histoire 23. Occultisme 25. Politique 24. Que veut-elle ? Y croire... Ah, la foi !

Jocelyne Braun : née le 11 octobre 1957
FOR : 10, DEX : 13, AGI : 14, CON : 09, MAS : 08, CHA : 16, VOL : 17, EQM : 10, INT : 17, ION : 14, EDU : 20, CHA : 16, ODO : 07, VUE : 16, OUI : 11. PdV 13.
Combat rue 07. Esquiver 12. Grimper 12. Psycho 10. Remarquer 11. Séduction 16. Se mouv. en sil. 10. Cond. auto 10. Judo 13. Cat 1 13. Une sale petite égocentrique arriviste.

Martine Dubout : ses mensurations lui tiennent lieu de caractéristiques. Chroniques risquant de tomber entre les mains de très jeunes lecteurs, l'Office Catholique nous a priés de ne pas mentionner les compétences où elle brille le plus. D'ailleurs, elles ne figurent pas dans les règles.

MYTHOLOGIE CHRONIQUE

Le Professeur Pelleau, il a les yeux bridés à force de déchiffrer ses bouquins sur la mythologie japonaise. Et il a pas fini. C'est compliqué qu'y nous dit. Alors, pour pas qu'on le paye pour des prunes, il a traité les Hopis.

Mythes

TRÈS BRÈVE INTRODUCTION SUR LES HOPIS

Lorsque les Européens les découvrirent, au XVI[e] siècle, ils leur donnèrent le nom de Peuple Moquis. Ce n'est qu'à la fin du siècle dernier qu'on les a appelés par leur vrai nom : les Hopis.

Bien qu'existant encore actuellement, leur culture disparaît avec eux car ils vivent toujours selon leurs croyances et leurs traditions millénaires et ne semblent pas vouloir en sortir. La raison de leur refus de s'adapter à notre monde est profondément religieuse et se comprend très bien à la lecture de leur genèse.

Bien que se sachant un peuple, les Hopis ont une structure sociale clanique. Entre clans, il existe pas mal de rivalités d'ordre religieux, religion qui est pourtant la même pour tous les Hopis. Néanmoins cela ne dégénère jamais en conflit armé car les Hopis sont profondément pacifiques et respectueux de la vie. Selon les critères de moralité d'AD&D, ils sont loyaux-bons.

Les Hopis estiment qu'ils furent le plus grand peuple d'Amérique. Il est vrai qu'on retrouve leurs traces à travers toute l'Amérique du Nord. Leurs traditions veulent qu'au cours de leurs migrations, commandées par leurs croyances, ils soient descendus jusqu'à l'extrême sud du continent Sud-Américain. Enfin, les Hopis se considèrent, et peut-être avec raison, comme les premiers habitants de l'Amérique.

Ils habitent actuellement dans une minuscule réserve de 10 000 km^2, au nord de l'Arizona, pauvre et sans ressources, entourée de toutes parts par les 64 000 km^2 de la réserve des Navajos, leurs ennemis de toujours.

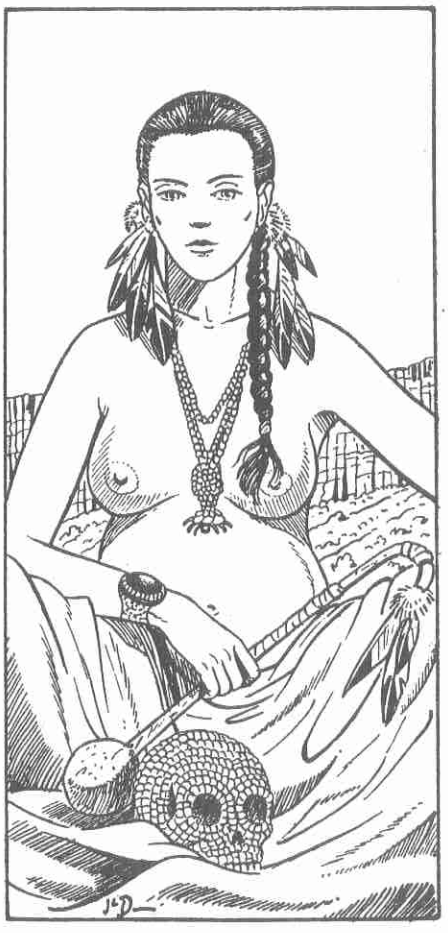


Le Prof. Pelleau se lance dans l'art dramatique ! Revêtu de son habit de lumière, une peau d'ours synthétique, son rôle comporte quelques répliques/grognements éblouissantes de concision. Son intensité dramatique et sa formidable présence -velue- sur scène lui ouvrent une grande carrière : il a déjà été pressenti pour le doublage en serbo-croate du rôle-titre de **L'Ours** qui doit sortir peu après **Rambo 13**.

Doc Destroy

LA GENÈSE SELON LES HOPIS

A l'origine, hormis Taïowa, rien n'existait que le vide absolu. Mais tout était dans la pensée de Taïowa : le commencement et la fin, le temps, le mouvement, la vie... TOUT. Taïowa est. Pour lui, il n'est ni passé, ni présent, ni futur. Il est. Taïowa est l'infini et le fini n'existait pas. Il dut concevoir le fini et pour ce faire créa Sotuknang, le neveu, lui étant l'oncle. Sotuknang est le premier pouvoir avec une forme d'être, il est la première manifestation physique. Son rôle est d'accomplir le grand projet de vie de Taïowa dans l'espace infini. Son premier acte fut de fabriquer le solide, il créa ainsi neuf mondes universels : un pour Taïowa le créateur, un pour lui-même,



et sept autres pour la vie à venir. Trois sont déjà passés ; nous sommes dans le quatrième, dans AD&D également, et le cinquième est très proche. Sotuknang ordonna les neuf mondes, les agença, les fit les plus parfaits possible. Puis, pour se conformer au tuwagachi (le grand projet universel) qui comprend quatre parties, le solide, le liquide, le gazeux, il

créa le quatrième : la vie et le mouvement.

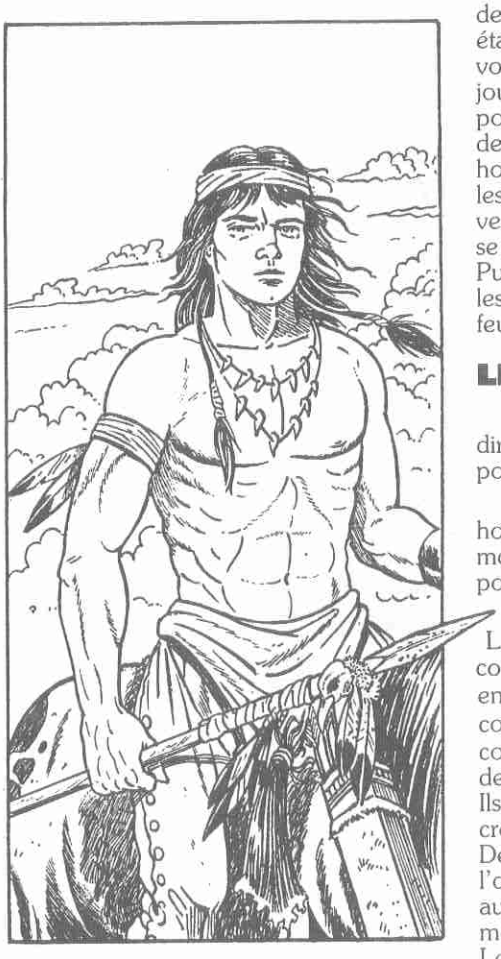
Pour ce faire, Sotuknang se rendit sur le premier des sept mondes qui fut nommé Tokpéla. Il créa Kokyangwuti qui est Mère-Araignée et devait être son aide. Elle s'éveilla à la vie et Sotuknang lui expliqua le grand projet. Elle avait reçu la connaissance, la sagesse, l'amour et le rôle d'engendrer. Elle mélangea sa salive à de la terre et donna forme à deux êtres. Puis elle les recouvrit de son manteau de sagesse créatrice, ainsi dit le chant de la création. Alors naquirent les jumeaux Pkanghoya et Plongawhoya. Mère-Araignée leur expliqua leur tâche. Ils devaient aider à maintenir l'ordre lorsque la vie arriverait. Pkanghoya parcourut la terre en imposant ses mains pour la solidifier. Son frère partit à travers le monde répandre les sons et fut nommé « écho » car tout son est l'écho de Taïowa. L'œuvre terminée, Pkanghoya alla au pôle nord de l'axe de la sphère terrestre et son frère au sud. A eux deux, ils contrôlèrent ainsi la rotation de la terre. Pour les temps futurs, il fut donné à Pkanghoya le pouvoir de maintenir la terre solide et stable ; à Plongawhoya, il fut donné celui de garder l'air dans son mouvement calme et ordonné, de transmettre son cri de satisfaction ou d'alarme le long des centres vibratoires de la terre.

Hopis

Puis Mère-Araignée créa, à partir de la terre, les végétaux, les graines et les animaux. Elle leur donna vie et noms.

Tout était beau et parfait, aussi, satisfait, Taïowa ordonna que fut créée la vie humaine. C'est à Mère-Araignée que cette tâche incomba. Elle mêla sa salive à de la terre rouge, de la terre blanche, de la terre jaune et de la terre noire. Elle modela le tout et déplia son manteau de sagesse créatrice, dit le chant de la création. Ainsi naquirent quatre êtres humains, à l'image de Sotuknang le mâle. Elle refit la même opération, et naquirent quatre autres êtres humains, à son image : c'est pourquoi les femmes sont fécondes.

Cependant les hommes du premier monde n'avaient pas la parole. Sotuknang la leur donna sur la demande de Mère-Araignée : un langage différent pour chaque couleur. Malgré cela les hommes se comprenaient car ils respectaient le projet du créateur. Puis ils se dispersèrent sur la terre et se multiplièrent. La terre est leur mère, leur nourrice et le cadeau de la terre aux hommes fut le maïs, pour qu'ils s'en nourrissent. La terre était terre-mère et maïs-mère. Leur père était le soleil et dieu-soleil Sotuknang, forme de Taïowa le créateur.



Mère-Araignée-Terre et Sotuknang-Soleil sont les parents universels des hommes qui les comprenaient. Terre et hommes sont en étroite relation, ils ont la même structure. Un axe les traverse tous deux et des centres vibratoires sont placés le long de cet axe. Chez les hommes, ils se situent au sommet de la tête pour communiquer avec le créateur, le deuxième est le cerveau pour la pensée, le troisième est la gorge par laquelle passe le souffle et le son, le quatrième est le cœur, centre de la vie et le dernier est le plexus solaire d'où le créateur dirige les fonctions de l'homme.

En ce temps là, la maladie n'existait pas car le mal était absent. Avec le mal apparut la maladie ; pour guérir, l'homme-médecine (le clerc) agit sur les centres vibratoires.

LA FIN DU PREMIER MONDE

Dans Tokpéla, le premier monde, les hommes vivaient heureux et purs. Hommes et animaux avaient le même corps et se comprenaient. Peu à peu les hommes oublièrent les recommandations de Sotuknang et de Mère-Araignée. Ils prirent conscience de leur différence avec les animaux qui se séparèrent d'eux. Alors les gens se séparèrent et oublièrent la sagesse originelle. Des disputes apparurent et prirent de l'ampleur. Aussi Sotuknang et Taïowa décidèrent-ils la fin de Tokpéla tout en sauvant ceux qui étaient restés purs. Sotuknang alla les voir et leur dit de suivre un nuage le jour et une étoile la nuit, qu'eux seuls pouvaient voir. Ils obéirent, laissant tout derrière eux, et arrivèrent à la kiva des hommes-fourmis qui les hébergèrent et les nourrirent en se privant. Des hommes venaient de toute la terre. Tous les purs se retrouvèrent là, et ils se comprenaient. Puis le monde fut détruit par le feu car les chefs des hommes étaient du clan du feu.

LE DEUXIÈME MONDE

La terre mit très longtemps à se refroidir, si bien que les fourmis, en se privant pour les hommes, perdirent de leur taille.

Lorsque la terre fut assez froide, les hommes émergèrent dans le deuxième monde, Tokpa, que Sotuknang avait fait pour eux. Il demanda aux hommes de respecter les préceptes du créateur.

Les hommes se comprenaient mais ne comprenaient plus les animaux qui étaient devenus sauvages. Les hommes parcoururent le monde et se multiplièrent. Ils construisirent des maisons, des villages, des routes et connurent l'appât du gain. Ils oublièrent de chanter les louanges au créateur et vénérèrent leurs richesses. Des combats éclatèrent. Si bien que, sur l'ordre de Taïowa, Sotuknang apparut aux purs et les envoya à la kiva des hommes-fourmis car Tokpa allait être détruit. Les purs obéirent. Puis les jumeaux quittèrent les pôles et la terre, affolée, se renversa et se couvrit de glace. Tout fut détruit.

LE TROISIÈME MONDE

Les hommes vivaient avec les fourmis, qui se privaient pour eux, si bien qu'elles réduisirent encore de taille pour atteindre

dre leur taille actuelle. Les jumeaux reprirent leur place aux pôles et la gangue de glace éclata car la terre avait repris sa course normale. Elle mit longtemps à se réchauffer. Lorsqu'elle fut assez chaude, Sotuknang fit le troisième monde, Kuskurza. Les hommes s'y répandirent et se multiplièrent tant et si vite qu'ils créèrent de grandes villes et s'écartèrent des préceptes du créateur. La corruption, la sédition et le commerce marchaient très fort. Grâce à leur pouvoir créateur, les hommes firent un bouclier volant et semèrent la mort et la destruction dans d'autres villes. Sotuknang et Mère-Araignée décidèrent la destruction de ce monde. Les purs furent installés dans des tiges hermétiques avec de la nourriture. Puis Sotuknang détruisit Kuskurza par l'eau.

LE QUATRIÈME MONDE

Lorsque les hommes sortirent de leurs tiges creuses, ils se trouvaient sur le sommet d'une montagne entourée d'eau. Guidés par leur premier centre vibratoire, ils voyagèrent sur des radeaux, par étapes, en direction de l'est. Après un très long voyage, ils arrivèrent sur une terre où Sotuknang leur apparut et les accueillit dans Tuwaqachi, le quatrième monde. Il leur demanda de bien respecter le projet du créateur et s'en alla. Alors apparut Masaw, qui a la charge de cette terre en tant que gardien et protecteur. Mais c'est ausi la divinité de la mort et du monde des morts. Il donna la permission aux hommes de s'établir sur cette terre et leur ordonna de commencer leur migration pour qu'ils connaissent les pasos (limites) de leur pays, et décident de leur lieu de résidence permanente. Il était important que les hommes effectuent entièrement leur migration.

Les clans voyagèrent longtemps. Certains ne finirent pas leur migration et ils édifièrent de grandes et orgueilleuses cités ; ils oublièrent le créateur et perdirent leurs pouvoirs. D'autres terminèrent leur migration et s'installèrent dans un endroit désertique, où il était difficile de vivre, pour rester en contact avec le créateur ; ils gardèrent leurs pouvoirs et la possibilité de communiquer avec le créateur et les autres divinités.

ADAPTATION

En termes de jeu, les clercs Hopis (bien qu'en réalité il n'y ait pas de clercs Hopis) auront un contact beaucoup plus fréquent avec leurs dieux : 10 % + 5 % par niveau que le dieu appelé leur réponde directement. Le dieu répondra ou donnera des ordres très clairement. Comme, dans la réalité, les Hopis sont tous très religieux, participent activement aux cérémonies et connaissent les prières, dans le jeu, les non clercs pourront aussi contacter leurs dieux avec une chance de 5 % + 2 % par niveau. Les clercs n'auront un contact direct avec Taïowa que très rarement. Plus souvent, ils atteindront Sotuknang, Mère-Araignée ou leur dieu clanique, qui pourront même, parfois, les aider, en personne ou autrement (5 % + 2 % par niveau). Les non clercs n'auront de contact direct qu'avec le dieu clanique qui pourra les aider, mais indirectement.

Cependant, pour qu'il y ait contact avec un dieu, il faut que le comportement du non clerc soit le même que celui du clerc : moralité loyale-bonne (le clerc aussi), pacifisme important même pour le guerrier, ne frapper qu'avec de bonnes raisons ou lorsque sa vie est en jeu, vivre pauvrement et ne jamais rechercher la richesse ni les biens matériels...

Tous les membres de la nation Hopi ayant conservé leurs pouvoirs, puisqu'ils obéissent encore aux préceptes du créateur, auront, dans le jeu, tous les pouvoirs naturels du druide (respecter bien sûr les niveaux).

Par rapport aux autres clercs d'AD&D, les clercs Hopis ne seront pas au service d'un seul dieu, mais se devront de vénérer tous les dieux importants : Taïowa d'abord, Sotuknang, Mère-Araignée, les jumeaux, Masaw puis le dieu clanique. Car le clerc doit appartenir à un clan et chaque clan a un dieu, les autres dieux déjà cités étant communs à toute la nation. Il existe une quarantaine de clans différents et donc autant de dieux claniques. Pour information, voici quelques clans : le clan de l'arc, dont la divinité est Saviki, est un clan à part car voué au mal ; le clan de l'eau et celui du puits profond ont pour divinité Panaiyoikyasi, qui a pouvoir sur la terre, l'atmosphère (il fait pleuvoir), et la foudre ; le clan du feu qui a pour divinité Tanzaza ; les clans du lézard, de l'ours, du serpent, du coyote, etc.

CARACTÉRISTIQUES DES DIEUX PRINCIPAUX SELON LE LEGEND LORE

TAIOWA : greater god. Points de vie inappliquables, ainsi que sa classe d'armure, son niveau, etc. Il peut tout faire car il possède tout. Sa puissance est inimaginable. Il vit à cheval sur le passé, le présent, le futur, et sur tous les plans. Il n'intervient que dans les cas extrêmes et jamais directement. Il réalise des souhaits à volonté.

TAIOWA : greater god. Move : infini. Classe d'armure : -10. Points de vie : 400.
30e clerc, druide, magicien et illusionniste.
For : 22, Int : 25, Sag : 25, Dex : 25, Con : 23, Cha : 25 ; 125 % de MR. Ne peut être touché que par des armes +4 ou plus. Pouvoirs innés : wish 1/jour, fire ball at will, flamme strike at will, delayed blast fire ball at will. Ne combat jamais au corps à corps. Régénère 10 PV par round. Plan : les sept paradis.

MÈRE-ARAIGNÉE : greater god. Move : infini.
Classe d'armure : -9. Points de vie : 380.
20e clerc et druide, 25e paladin.
For : 24, Int : 22, Sag : 25, Dex : 24, Con : 25, Cha : 24
4att/rd : 5-30x4. MR : 11O %. Ne peut être touchée que par des armes +4 et plus. Loyal bon. Plan : le prime material. Wish 1/rd. Un à la fois et 1/rd, dispell magic, detect lie, dispel evil, plane shift, stone tell, stone shape, transmute rock to mud et inverse, animate rock, dig, stoneskin, move earth, stone to flesh et inverse, reverse gravity, statue ; les JS quand il y a lieu se font à -10.

LES JUMEAUX : inutile de décrire leurs caractéristiques car il suffit que l'un quitte son pôle pour que la terre soit déséquilibrée et que cela provoque une catastrophe à l'échelle planétaire. Néanmoins, lorsqu'on les appelle, ils peuvent répondre et contacter eux-mêmes les autres dieux.

LES DIEUX CLANIQUES : il serait inutile de les décrire car ils sont trop nombreux. Néanmoins sachez que se sont des dieux mineurs d'alignement loyal bon, sauf celui du clan de l'arc qui est voué au mal.

Voilà je pense que, pour une fois, ce que j'ai écrit est facilement applicable. Dans le prochain numéro, et tout aussi facilement applicable, vous aurez droit au cérémonialisme Hopi.

Patrick Pelleau

CHRONIQUES, le journal qui mord là où ça fait mal...



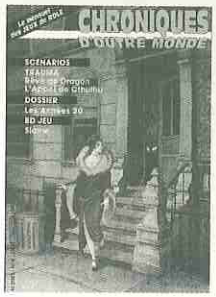
N° 1 TRAUMA, le jeu dont vous êtes la victime : les règles. Scénarios : AD&D, l'Appel de Cthulhu, Trauma. Article : Joueuses de rôle.



N° 2 LE KERSH, une aide de jeu pour AD&D. Scénarios : AD&D, l'Appel de Cthulhu, Trauma. Article : Plaisirs solitaires.



N° 3 APOCALYPSE YESTERDAY, dossier post. Scénarios : AD&D, Judge Dredd, Trauma. Article : Match nul, zéro partout.



N° 4 LES ANNEES A 20 FACES, dossier. Scénarios : Rêve de Dragon, l'Appel de Cthulhu, Trauma. Article : Le commerce des armes.



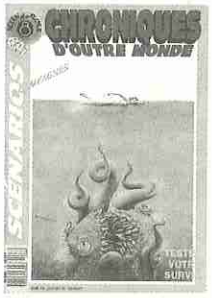
N° 5 ALTHOR, une ville du KERSH. Scénarios : AD&D, l'Appel de Cthulhu, Trauma. Article : Dangereux les Dragons.



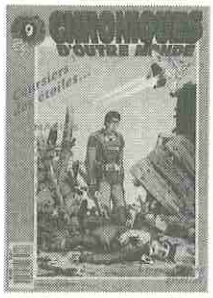
N° 6 SPECIAL INITIATION, tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les Jeux de Rôle... Scénarios : l'Oeil Noir, Trauma, un grandeur nature.



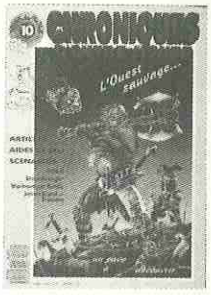
N° 7 LES MONSTRES, qui sont-ils ? comment les utiliser ? quelques monstres du cinéma adaptés aux jeux de rôle. Scénarios : Paranoïa, Chill, RuneQuest, Trauma.



N° 8 SCENARIOS. Multijeux : Super-Héros et SF. 2 campagnes : AD&D et l'Appel de Cthulhu. Trauma, Rêve de Dragon. Article : les meilleurs jeux de plateau.



N° 9 COURSIERS DES ETOILES, les vaisseaux spatiaux. Scénarios : SF, Paranoïa, l'Appel de Cthulhu, Trauma. Articles : Qui sont les clercs ? Cry Havoc & Cie.



N° 10 L'OUEST SAUVAGE, pavé western avec adaptation Trauma. Scénarios : AD&D, Stormbringer, Warhammer Battle, Trauma-James Bond, Boot Hill-Trauma.



N° 11 LE JdR ICI ET MAINTENANT, des articles qui font le point. Scénarios : Star Wars, Bushido, AD&D, Trauma, Zone.



N° 12 MAGIES, un comparatif des différentes magies dans les JdR français. Scénarios : Rêve de Dragon, AD&D, Trauma, Paranoïa.



N° 13 SCENARIOS, AD&D, Aftermath, Animonde, Berlin XVIII, Daredevils, Hawkmoon, l'Appel de Cthulhu, Maléfices, Marvel, Rêve de Dragon, Space Opera, Top Secret, Trauma



N° 14 FAISEURS DE MONDES, planètes en kit. Scénarios L'Appel de Cthulhu, James Bond, AD&D, Trauma. Articles : Hawkmoon et Jorune.

Complétez votre ratelier !

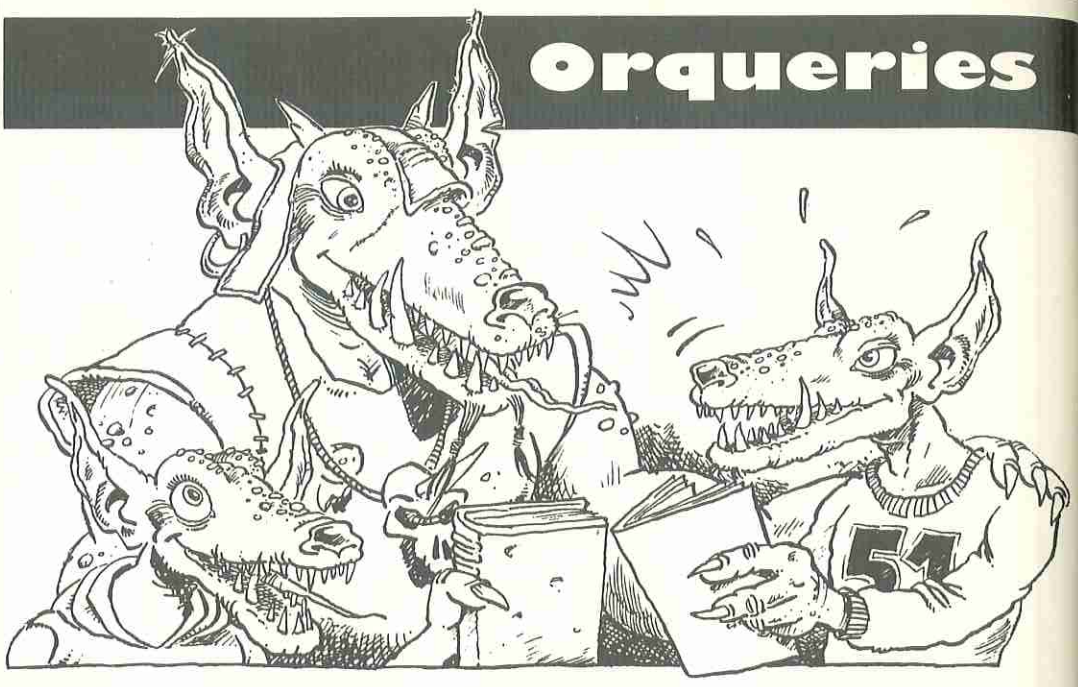
Les anciens numéros sont disponibles au prix de :
— 30 F + 4 F de port pour une commande inférieure à 5 numéros, soit 34 F l'exemplaire.
— 30 F port compris pour une commande égale ou supérieure à 5 numéros, soit 30 F l'exemplaire.
Règlement par chèque bancaire ou postal.

Demandez-les à CHRONIQUES D'OUTRE MONDE,
47 bis avenue de Clichy — 8 cour Saint Pierre, 75017 PARIS

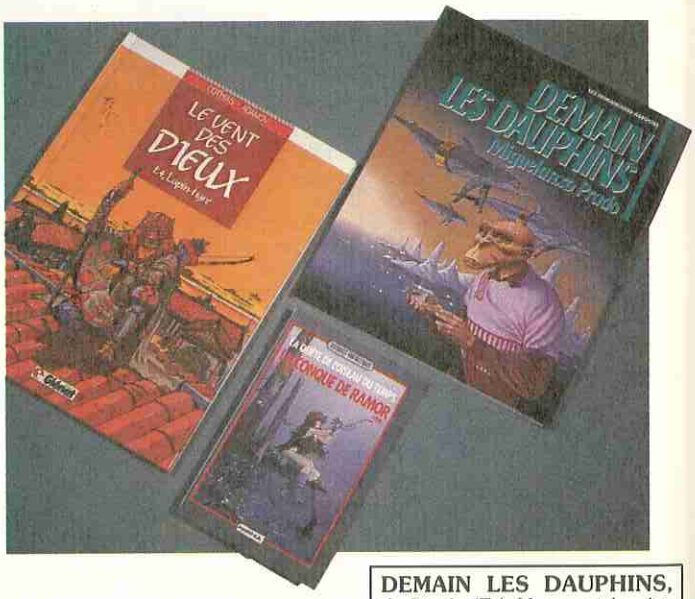
VU ET ENTENDU

suite et fin

Orqueries



Quand un orc rit dans les Orqueries, tous les orcs rient dans les Orqueries. Maman ! Fang a appelé des copains, et ils savent tous lire !



Le quatrième tome du Vent des Dieux, **LAPIN TIGRE**, aux Editions Glenat, nous ramène au temps des ninjas... Tchen Qin, samouraï déchu, devenu fantôme aux yeux de ses anciens compagnons d'armes, erre à la frontière des combats comme un tigre devenu lapin, ayant perdu la mémoire. Réflexion sur le pouvoir et l'amour, sur le pouvoir de l'amour et l'amour du pouvoir, cette fresque magnifique nous est distillée par Cothias et Adamov comme un alcool fort japonais.

Fang

Presses-Pocket s'est associé avec Dargaud pour lancer une collection de BD en format de poche, ce qui donne l'occasion de redécouvrir **LA CONQUE DE RAMOR**, de Le Tendre et Loisel, le premier tome de la superbe saga de Pelisse et du chevalier Bragon. Je l'ai relue avec plaisir : le redécoupage des pages au format poche est assez bien fait et donne un rythme quelque peu différent à l'histoire.
Onze autres BD sont parues en même temps, pour le lancement de la collection. Outre les Snoopy, Boule et Bill et Lucky Luke, on trouve un bon Blueberry **(La Mine de l'Allemand Perdu)**, le premier tome de la Rubrique-à-Brac de Gotlib, un Valérian **(La Cité des Eaux Mouvantes)** et le très beau **Partie de Chasse**, de Bilal et Christin.

Blarks

DEMAIN LES DAUPHINS, de Prado (Ed. Humanoides Associés) nous entraîne dans un monde que n'aurait pas renié Clifford Simak, l'auteur du célèbre Demain les Chiens... Un trait qui rappelle Corben sans l'hypertrophie musculaire et mamellaire de ses personnages, un découpage intelligent et sensible, au service d'une narration émouvante, font de ce recueil de courtes histoires un régal. Oeuvre au lyrisme bouleversant, Demain les Dauphins est à la fois tendre et amer, violent et profond. Ce jeune dessinateur espagnol est à surveiller de près.

Fang

Ce n'est pas le cas d'Azpiri, qui commet aux Editions Delcourt **LES COLONISATERS**. Les histoires sont convenues, sans lien entre elles, le dessin est surchargé... « La dimension inquiétante de cette œuvre visionnaire » est totalement absente de ce travail bâclé et sans âme.



Fang

Le quatrième tome des aventures de Jessica Blandy, **DES NUITS COULEUR BLUES**, est un plaisir mitigé. Plaisir de retrouver les formes de l'héroïne, plaisir d'une écriture jazzy, d'un dessin au service de l'émotion et d'un érotisme sans concessions mais sans racolage... Dommage que le scénario ne soit pas à la hauteur... Les auteurs ont vu Psychose, de Hitchcock. Malheureusement, nous aussi.



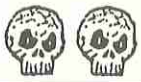
Fang

Vous êtes bien amer, mon bon Fang, me direz-vous. Tenez, jetez plutôt un œil sur le dernier Corben pour vous dérider... ET BIEN NON, AU CONTRAIRE. Notre idole de jeunesse vient de commettre, chez Comics USA, un pensum intitulé **LES ENFANTS DU FEU**. Que l'homme qui nous donna Den I et Il s'abaisse à cette auto-parodie mal ficelée est désolant. On aimerait s'attacher à ces personnages abracadabrants, mais l'absence de scénario est scandaleuse.

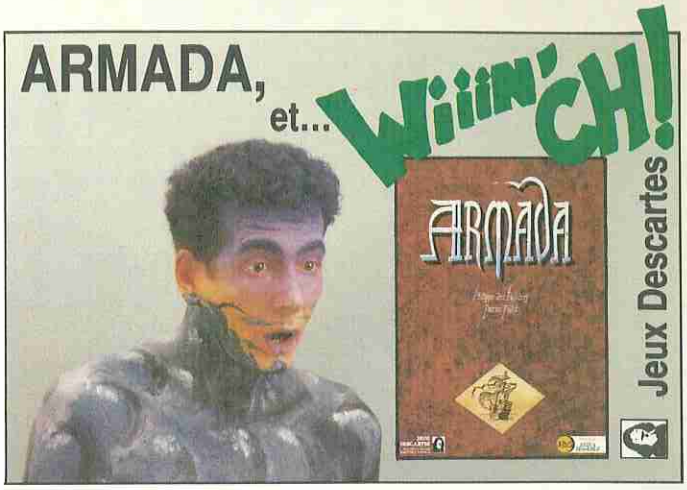


Fang

ROXALANE, de Pavlovic et Galliano, est là pour remonter le niveau. Les aventures de cette femme à la recherche de son fils enlevé dans un moyen-âge haut en couleur, plein de magiciens mystiques, de despotes liés aux forces du Mal, est un régal. Cette histoire est parcourue d'un souffle lovecraftien rare, avec en prime un passage dans « la réalité d'en bas », très évocateur des Dreamlands. La suite, la suite !



Fang



WILLOW, de Ron Howard. Notre héros, Willow Ufgood, paisible paysan Nelwyn, se serait bien passé de découvrir cette toute petite Daïkini abandonnée... Elle ne manque pas de rapidement séduire toute sa maisonnée, lui tout comme les autres, par sa grâce et son innocence. Et, suivant une loi bien connue, les choses empirent immédiatement lorsqu'elle se révèle être l'enfant de la prophétie, celle qui provoquera la chute de la reine-sorcière Bavmorda. Mais ne vous inquiétez surtout pas, les gracieux sourires de la petite Elora rallieront toutes les personnes à bon fond (vous compris !) lors d'un périple ponctué de sorcellerie et de duels spectaculaires !
Comédie fantastique, WILLOW réunit le meilleur de chaque genre. Du fantastique le film a l'action, le merveilleux et surtout les superbes images. De la comédie il a l'humour et des personnages qui valent leur pesant d'or. WILLOW s'est aussi offert le luxe d'approfondir la culture Nelwyn (humains nains), démarrant l'histoire au beau milieu d'une grande fête annuelle, et avec une richesse telle que bientôt vous ne pourrez plus supporter la connotation injurieuse du nom « Peck », ainsi que les appellent les Daïkinis (humains géants). En bref, WILLOW est un film à voir toutes affaires cessantes afin que vous puissiez rapidement y retourner. Alors allez donc partager la compagnie de Madmartigan (un Ian Solo version médiévale !), de la belle rousse Sorsha, des Brownies Franc-Jean et Raoul et de tous les autres : et vous aurez droit au sourire d'Elora...



Garok.

LE PAYS DU FOU-RIRE de Jonathan Caroll, aux Editions J'ai Lu, est un livre presque parfait, qui accroche le lecteur dès les premières pages. Ce jeune universitaire, admirateur d'un grand écrivain de littérature fantastique, qui décide de retourner dans la ville natale de celui-ci après sa mort pour écrire sa biographie, ce pourrait être vous ou moi, pourvu que les noms de Edgar Rice Burroughs ou Tolkien vous fassent rêver. Cette ville repliée sur le passé, où les habitants vivent selon des rites établis par l'auteur dans ses livres pour perpétrer la tradition, c'est notre Lórien à nous, n'est-ce-pas... Un écrivain merveilleux se devine derrière le travail de recherche du héros, un homme hors du commun, un mythe de la littérature fantastique... On est saisi, on est heureux, on est confiant. Et puis Lórien devient Mordor, le rêve tourne au cauchemar... et nous entraîne vers la plus cruelle des désillusions. Un premier roman qui fera grincer les dents des amateurs de fantastique, mais qui vaut d'être lu parce qu'il révèle un grand auteur de demain.



Fang

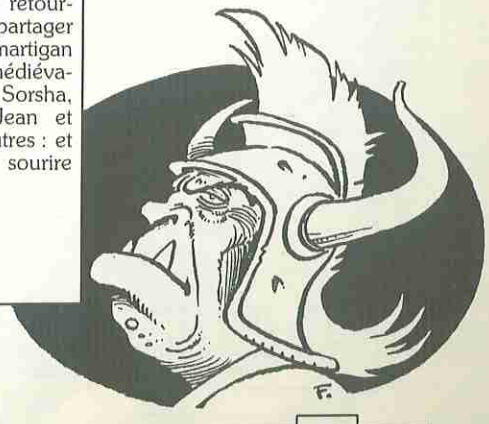
– JEUX DE RÔLE
– JEUX DE RÉFLEXION
– CASSE-TETE
– WARGAMES
– FIGURINES
– PUZZLES

Au Palais Des Rêves

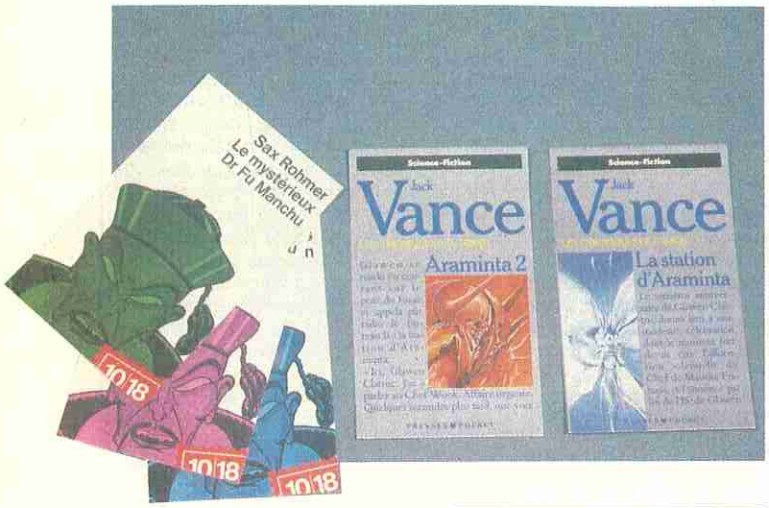
48 · 77 · 70 · 55

2, RUE JULES FERRY
94130 NOGENT-SUR-MARNE

– BUS –
120 - 114 - 313
JULES FERRY - SOUS-PRÉFECTURE







Le dernier roman de Jack Vance, **ARAMINTA STATION** (coupé en deux tomes lors de la traduction française : LA STATION D'ARAMINTA et ARAMINTA 2), chez Presses Pocket marque son retour à la science fiction. Il nous raconte la destinée de Glawen Clattuc, stagiaire sur la planète Cadwal, carrefour de toutes les intrigues et immense réserve naturelle. Comme d'habitude chez Vance, la trame du récit est dévoilée lentement, fil après fil, nous livrant un à un les ressorts de son monde, le tout agrémenté de savoureuses joutes verbales. La vie de Glawen est intimement mêlée aux événements qui animent sa planète, et nous découvrons avec lui cet univers fabuleux. Bien qu'une suite soit prévue, les deux tomes forment un tout et se lisent d'une traite. Un excellent livre de SF, qui bénéficie en plus d'une traduction exemplaire d'Arlette Rosenblum.

Blarks

LE MYSTERIEUX Dr FU-MANCHU, LA RESURRECTION DE FU-MANCHU, LES MYSTERES DU SI FAN, LA FILLE DE FU-MANCHU, de Sax Rohmer, en collection 10/18. Enfin voici rééditée la saga de Fu-Manchu, le fabuleux génie du mal qui a préfiguré tant de vilains. Loin d'être de vieux romans populaires ennuyeux, ces volumes sont truffés de coups de théâtre stupéfiants, d'actes héroïques et ignobles, de tortures inédites et cruelles... Nayland Smith et le Dr Pétrie arriveront-ils à sauver l'Empire britannique des griffes du diabolique docteur ? Peut-être, mais à quel prix ?
S'il vaut mieux éviter les derniers Fu-Manchu écrits par Sax Rohmer, qui ne sont pas très bons, ces quatre là par contre sont sans risques : ce sont les meilleurs. Des livres fortement conseillés aux Gardiens de l'Appel, pour l'ambiance glauque et les descriptions fascinantes de l'Asie des années 1910 à 1930.

Blarks

FROG, chez Stock, est le dernier roman de Jérôme Charyn, le romancier américain auteur des excellents **Marylin la Dingue**, **Yeux-Bleus** et **Kermesse à Manhattan**. Frog est un tueur à gages au cœur tendre, qui adoptera une petite fille cubaine plutôt que de la tuer, ce qui bouleversera sa vie. Frog, c'est toute une galerie de personnages picaresques et un New-York comme vous ne l'avez jamais vu. Un roman dingue, violent et doux à la fois, amer et mélancolique. Fortement conseillé.

Blarks

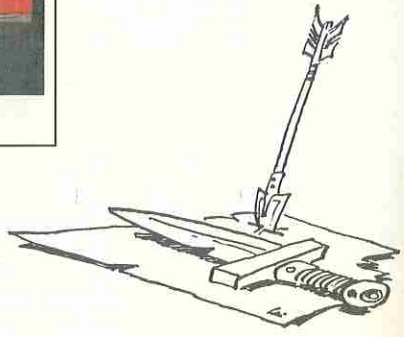
LA VIE EN TEMPS DE GUERRE, de Lucius Shepard, chez Robert Laffont. Mingolla est un soldat américain, perdu dans une guerre imprécise située en Amérique Centrale, dans un futur plus ou moins proche.
Mingolla possède des pouvoirs psi , qu'il finit par décider de développer à l'aide de drogues. Debora possède des dons semblables, mais elle fait partie de l'autre camp...
Il est impossible d'essayer de résumer ce fascinant roman, passionnant de bout en bout. Shepard est une des grandes révélations de la SF actuelle, avec Tim Powers. La seule première partie, où Mingolla part en permission avec deux copains dans une petite bourgade, est hallucinante...

Blarks



CA de Stephen King, Ed Albin Michel.
Au commencement il y avait Derry, une petite ville du Maine, au nord de Boston, fière de son parc, de sa fonderie et de son petit commerce florissant... Une ville calme et paisible qui sommeillait sous le soleil de ce printemps 1958... Une ville qui avait mis longtemps à effacer son passé, à oublier que les premiers colons qui avaient fondé le village de Derry en 1741 avaient tous disparu mystérieusement, qu'en 1906, l'usine de fonderie avait explosé, le dimanche de Pâques, pendant la traditionnelle chasse aux œufs, tuant 102 enfants. Une ville dont le seul historien s'était suicidé en brûlant les notes de son livre. Une ville qui renfermait le Mal, qui abritait... CA...
Au commencement, il y avait Derry, dans l'état du Maine, et sept enfants solitaires que l'Horreur naissante allait souder pour la vie : il y avait Ben Hanscom, pathétique gros gosse binoclard ; Eddie Kaspbrak, couvé par sa mère possessive ; Bill Denbrough, dont le petit frère avait été retrouvé horriblement mutilé, en cet hiver 1957, à l'angle de Canal Street... et les autres. Sept gamins qui durent affronter CA, et survécurent. Jusqu'à ce qu'un coup de téléphone du seul membre à être resté à Derry les remette, 25 ans plus tard, face à la réalité, et au souvenir d'un serment oublié. CA préparait son retour, et rien ne pourrait l'arrêter, sauf leur clan de Perdants Magnifiques. Mais combien survivraient à une seconde confrontation avec CA ?
Ce dernier et énorme roman de Stephen King, le maître du fantastique contemporain, publié en deux tomes pour sa version française, répond à l'attente de ses millions de fans. L'horreur est au rendez-vous, comme toujours. Mais le talent de King s'est encore enrichi, et cette chronique de terreur et de mort est d'autant plus poignante qu'elle traîne en filigrane un cortège de rêves d'enfants, d'illusions, d'innocence perdue...

Fang





Deuxième création des inventeurs de SuperGang, Full Metal Planète est lui aussi un jeu hors du commun dans le domaine de la stratégie : fini le hasard des dés, les tableaux-migraine, les 2 000 cartons-confettis, les règles-pavé et les parties laissées en plan.
Chaque joueur a trois minutes montre en main pour effectuer un tour de jeu, les systèmes de déplacement et de combat sont simples tout en restant riches ; il y a 84 figurines métalliques dans chaque coffret, et le terrain qui change de nature avec chaque marée est une trouvaille fantastique.
Enfin, rares sont les jeux de plateaux aussi captivant à 2 qu'à 3 ou 4 joueurs. Ceux qui reviennent de Full Metal Planète n'ont qu'une envie : y retourner !

You have been hired by an important mining company for being one of the best western pilots in the galaxy. You must prove it now.
You must land your spaceship on Full Metal Planète, get as much ore as possible, disintegrate and kidnap other companies' expensive equipment and shuttles whose bunkers are full up.
Switch on your retrorockets. Landing in 8 minutes 47 seconds.

Ludodélire

en vente partout

Jeux de Plateau

MERCHANT OF VENUS
Avalon Hill

Le principe de ce jeu est d'amasser le plus d'argent possible en commerçant avec différentes races extra-terrestres. Chaque joueur (de 2 à 6 ou en solitaire) choisit une race. Il commence avec un vaisseau spatial et une somme d'argent. Le plateau de jeu représente plusieurs systèmes et les planètes et astéroïdes qui orbitent dans ceux-ci. Le déplacement s'effectue en lançant un nombre de dés qui dépend du vaisseau possédé. Le premier à découvrir une race obtient un crédit auprès de celle-ci, ce qui lui permet d'acheter le type de biens qu'elle produit. Il faut alors réaliser une plus-value en vendant le produit à une autre culture qui l'achètera au prix fort. Les produits sont très variés, de même que le prix qu'on peut en tirer (par exemple le parfum bionique des Nillis est acheté 80 $ et revendu 140 $, alors que les sculptures psychotiques permettent de faire un bénéfice de 90 $. Certaines cases réservent des surprises et le premier joueur qui s'y aventure découvre ce qu'elles cachent. Il peut s'agir d'un astéroïde, d'armes anciennes qui tirent sur les intrus (obligeant à payer pour pouvoir continuer son chemin) ou de reliques (bouclier, arme,...) qui favorisent le joueur. Au bout d'un certain temps, les produits vendus par les diverses races extraterrestres s'épuisent et il faut bâtir des usines pour fabriquer de nouveaux produits. Des règles optionnelles permettent également aux joueurs de s'entre-tuer...

Les mécanismes du jeu retracent à merveille le fonctionnement d'une économie capitaliste : les principes de l'offre et de la demande, le compromis entre vitesse et capacité de stockage pour le transport et la concurrence. En bref, si vous avez aimé le Monopoly étant petit, vous aimerez cet **excellent jeu de simulation économique.**

FL



AGMAT

Une bonne nouvelle pour les anglophobes : dès le printemps, tous les **jeux Games Workshop**, importés en France par Agmat, seront **disponibles avec des règles en français**. Avis aux amateurs...

Zb

En Vrac

POLY STYRENE JR

Cette association de jeunes créateurs perdus dans le monde cruel des JdR a mis en vente, dans quelques boutiques de la capitale, deux **calendriers** noir et blanc. Leur intention est de faire bien plus, tant dans le domaine zinesquement rédactionnel que dans celui de la peinture figurinesque.

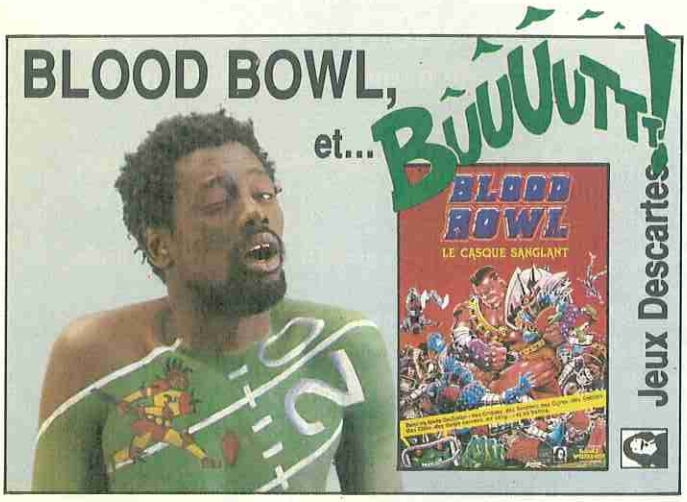
Renseignements au 64 rue du Château des Rentiers, 75013 Paris.

Zb

CJR

Citons : « Le premier serveur de JdR (créé il y a un an et demi) vous informe de la **refonte totale** de son serveur. Le code d'accès reste 36.15 ICOR*CJR, mais de nombreuses rubriques ont été rajoutées, et vous pouvez désormais vous ouvrir directement une Boîte Aux Lettres. Nous vous rappelons également qu'il y a 24 h sur 24 des boîtes de jeux à gagner ». Voilà, vous pouvez toujours aller y faire un tour...

Zb







TATOU
Oriflam

Annoncé au départ comme étant la résurrection de **Broos**, le zine français consacré à RuneQuest, Tatou est devenu le journal d'Oriflam, comme White Dwarf celui de Games Workshop. Mais là où les Anglais se contentent de mettre plein de pubs pour leur produits, Oriflam propose des articles complémentaires à ses jeux, et tous d'origine française. Au sommaire, **cinq articles et un scénario pour RuneQuest**, dont un bon récapitulatif des cultes que les personnages débutants dans les Plaines de Prax peuvent connaître (indispensable également aux joueurs débutants). Viennent ensuite **un article sur les Granbretons** de Hawkmoon et un passage en revue des **dieux du Chaos**, suivi d'un **scénario pour Stormbringer**. Un **topo sur Tank Leader** et une présentation de Multimondes, complètent ce très beau numéro un. La partie RuneQuest est la plus étoffée mais, le jeu me semblant le plus riche et le plus intéressant de la gamme Oriflam, je ne m'en plaindrai pas.

PM

COBRA SOFT

Après la version chinoise de **Maxi Bourse International**, voici la **version micro-informatique** du jeu de plateau édité par Schmidt France. La base de travail pour cette adaptation était le strict respect de la règle du jeu. Alors, ça peut toujours s'essayer. **Zb**

UBI SOFT

On ne pouvait passer sous silence le **premier lociciel** inspiré de notre pépé à tous, **AD&D**. Dragonlance est donc à la mode puisque, après sa traduction partielle par Transecom, voici son adaptation informatique. Citons au passage notre excellent confrère, Amstrad Cent Pour Cent qui lui a consacré, ainsi qu'à son inspirateur, un dossier conséquent dans son numéro 9. Bravo Robby Gygax.
Amstrad CPC, 53 avenue Lénine, 94250 Gentilly. **Zb**

L'AGENDA DU JOUEUR 1989 LORIèN/ Jeux Descartes

Un bien bel objet que cet Agenda du Joueur, qui combine une **foison d'informations** sur le monde du jeu (clubs, magasins, salons) et un **agenda classique**, agrémenté de publicités colorées. Bien sûr, toutes les adresses n'y sont sans doute pas, mais la prochaine édition corrigera les fautes éventuelles (et puis il y aura toujours des manifestations surprises annoncées deux mois à l'avance), mais c'est déjà un bel effort. Je reprocherai plus la maigre taille des jours de l'année sur l'agenda proprement dit, qui ne permet pas de noter grand chose. Par contre, rayon humour, il faut noter les noms de saints hilarants qui parsèment les pages. Et il y a aussi **une énigme** incluse à l'intérieur, qui permet de gagner 20 000 F de prix. Mais comment font-ils ?

FB

FIGURINES CITADEL Agmat

En janvier, elles continuent à envahir vos collecs. Jugez plutôt :
— en **blisters** des arbalétriers nains du Chaos et les canons des nains du Chaos ; pour Warhammer 40000 les chapelains sur motos et motos-jets, les tech-marines sur motos et motos-jets, les nains de l'espace ; pour Dark Future des figurines 20 mm des guerriers des rues ; pour Blood Bowl les stars players.
— en **rééditions** et **toujours en blisters** des voleurs, des pygmées, des aventuriers des années 20 et un état-major du Chaos.
— en **séries limitées** un marine terminator pour Warhammer 40000 et un titan pour **Adeptus Titanicus** (nouveau jeu de bataille de Games Workshop qui voit se bastonner d'énormes robots...). Nous attendons avec impatience les titans sur skate et les tech-marines en tandem...

Zb

LA FETE CONTINUE...

L'oeuf cube,24 rue Linne 75005 Paris
15 rue Guy de la Brosse 75005 Paris

Et PARTOUT par correspondance

jeux de rôles en français

Légendes des lancedragons	4,5,6	89f
Les monstres de Cthulhu		99f
Warhammer	jeu de rôle	170f
Lorien	module JRTM	108f
Dieux de Glorantha	ext.RQ	178f
Tatou magazine RQ		30f
Les royaumes oubliés	TSR	198f
Le voleur d'âmes	mod storm.	128f
Maître des Runes	(Runequest)	149f
Animonde		149f
Les rangers du nord	(JRTM)	108f
Terror Astralis	mod Cthulhu	109f
Hawkmoon		195f

Simulation en francais

Full metal planet	295f
Open fire	275f
Mer de Java	90f
Star-warriors	175f
Pas de Calais	255f
Ennemy in sight	110f
Tokyo express	295f

Simulation en anglais

West of Alamein	mod.6 ASL 395f
Assault on hoth	(starwar) 225f
La révolution	ext. kremlin 75f
Statis pro football	new edition 250f
Dragon lance boardgame	225f
Buck-rogers boardgame	225f
Rangers	225f

Role en anglais

The sentinels	robotech book 6 130f
Teenagers from outer space	75f
Call of Cthulhu keeper's screen	55f
Creatures of middle earth	105f
GURPS high-tech	135f
GURPS swashbuckler	110f
Battle of golden sun	starwar 75f
Light saber dueling pack	st.war 105f
Cyberpunk RPG	180f
Star strike	ext. space master 270f
War of distant moon	mod.sp.mast.60f
DL16 World of Crynn	85f
FR6 Dreams of the red wizards	75f
Crime fighter	task for games 155f

l'œuf cube

OUVERT LE LUNDI

BON DE COMMANDE
à renvoyer à L'OEUF CUBE
24 rue LINNE- 75005 PARIS
Paiement par chèque banquaire CCP, mandat, carte bleue.
TEL: 16 1 45872883

NOM.....PN.....
ADRESSE.....
CP.....VILLE.....TEL.....

*la participation aux frais de port et emballage est :35f pour la france metropolitaine, 45f le 1er kg, 78f les 2kg pour la CEE, 100f par avion DOM TOM pour 1 kg.

DESIGNATION	PRIX
*.participation frais de port et emballage	.....35f *
TOTAL	

NOUVELLES BOUTIQUES

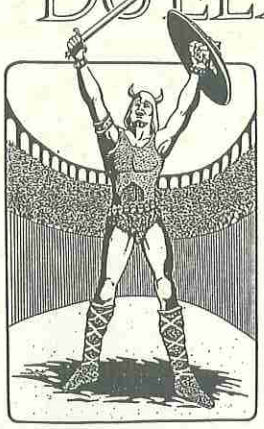
LYON

Nous vous signalons l'ouverture d'une nouvelle boutique, **L'Epingle du Jeu**. Vous y trouverez des spécialistes figurines, des testeurs de jeux, vous y discuterez à bâtons rompus et serez informés des événements de notre petit monde. Et, côté matériel, de tout : jeux de simulation, de réflexion, figurines, cartomancie et même location de jeux de casino ! Son adresse : gare routière Perrache, centre d'échange niveau 1, 69002 LYON. Son téléphone : 78 38 25 41 ou répondeur : 78 37 92 78.

BORDEAUX

Une nouvelle boutique va ouvrir ses portes fin janvier... Un nouvel endroit où découvrir des tonnes de jeux : 52 rue Paul-Louis Lande, 33000 Bordeaux. Un nouveau nom à graver dans vos mémoires : **Le Temple du Jeu**. Un seul numéro de téléphone pour en savoir plus : Olivier Vidal au 56 20 05 16.

DUELMASTERS



Le jeu par correspondance qui révolutionne les systèmes de combat médiéval !

Meilleures équipes du moment :
LES LEOPARDS de Transel
SEA SEX & SUN et
WHITE SHARKS de Bonsur

L'équipe la plus meurtrière :
HURLEURS DE LA NUIT de Dullens

Alors, vous aussi, soyez entraîneurs d'équipes prestigieuses !

Contactez **AMBROSIAL DIMENSION**, 1 square des Ajoux, 92400 Courbevoie. Tél (1) 43 34 04 00

Nos condoléances à BUCK CHAOSIUM d'Arkers

Prochainement

Nous vous avons présenté dans le n° 14 un aperçu assez complet des parutions des mois qui viennent chez les différents éditeurs. Après cet effort pour vous faire rêver, soyons un peu réalistes. Tout ne se fait pas en un jour et le jeu de simulation ne se reconnaîtrait plus si tout le monde sortait tous les jeux promis à la date prévue ! On a essayé de faire un peu le tri. Alors, pour janvier et février, si le personnel des maisons d'édition ne se met pas en grève pour avoir de l'augmentation, si les postes et l'EDF fonctionnent, si les maquettes ne sont pas bloquées dans les astroports et si les auteurs ne sont pas contaminés par le virus sévissant actuellement sur Astarion, vous avez des chances de trouver :

— chez Jeux Descartes : **Killer, le Guide de Star Wars, le Q Manuel, Fiefs et Empires et Suprématie 2.**

— chez Oriflam : **La Fureur de Dracula, Le Sentier de la Pomme** (scénar pour RuneQuest), **l'Ile Brisée** (scénar pour Hawkmoon).

— chez Schmidt : **La Faucille noire** et **La Rage noire** (scénars pour l'Oeil Noir).



— chez Siroz : **Whog Shrog** et **Athanor, La Terre des mille Mondes.** Là on va ouvrir une (car c'est la première fois qu'on en parle. Ce nouveau JdR français a été commis par l'abominable Pierre Rosenthal, vous savez, le rédac'chef adjoint de Casus. C'est de la SF, dans un futur proche, sur la terre. On y vit dans des mégalopoles ou en autarcie dans des micro-sociétés. Depuis l'apparition d'un virus, tout subit des mutations constantes et notre planète bleue n'est plus vraiment elle-même. Ca se présentera, plutôt en mars, sous la forme de trois livrets (92, et 2 x 32 pages) inclus dans une belle boîte en couleur. Fermons la).

Passons maintenant aux avis de naissance.

— **Eurogames** est une nouvelle société dont le directeur de collection est un vieux routard du jeu : Duccio Vitale. Eurogames est **propriétaire de tous les titres des jeux de simulation International Team** et compte en ressortir un bon paquet avec des règles revues et corrigées. Cinq personnes sont actuellement enchaînées à cette tâche ingrate mais néanmois nécessaire et travaillent sur **Colonisator** (SF), **Fief II, Zargos** (fantastique), **Little Big Horn** (no comment), **Yom Kippur** (4e conflit israelo-arabe, 1973), Okinawa (japonais contre américains, 1945). Au cours de l'année ces jeux seront disponibles en français, anglais, allemand, italien et espagnol. A part ça, Eurogames continue la série Cry Havoc en sortant **Viking** et **Dragon Noir** (en 3 volets, le premier s'appelle **l'Exil**). Tous les jeux Eurogames seront distribués par Rexton. Pour de plus amples informations, n'hésitez pas écrire à Eurogames, 5 rue Couprie, 92120 Montrouge.

— Un nouvel éditeur nous sort Le Grand Jeu. Ah oui, et ça s'appelle comment ? Je viens de vous le dire, bananes, **LE GRAND JEU**. Le principe en est élémentaire : un tronc commun de règles, (simples mais néanmoins adaptées à gérer des situations complexes où la psychologie intervient, paraît-il), scindées en livre de règles et secrets du maître, et des extensions sur différents thèmes. Le premier abordé, je vous le donne en mille : l'héroïc fantasy. Il a intérêt à être vraiment balèze s'il veut se faire un nom...

Zb

Notules commises par Frédéric Blayo, Patrice Mermoud, Fabrice Lamidey et Zerbinette

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE N° 15. Publié par WELCOME MULTIMEDIA, 215 avenue Jean Lolive, 93500 Pantin. Directeur de la Publication : Marc Martin. Conception, réalisation et rédaction : Agence LORIèN, 47 bis avenue de Clichy, 8 cour Saint Pierre, 75017 Paris. Tél. 43 87 43 02. Responsable de la rédaction : Sylvie Rodriguez. Comité de rédaction : Fang, Dominique Granger, Christian Lehmann, Frédéric Leygonie, Pierre Zaplotny. Maquette : Ty Taraud. Couverture : Yves Corriger. Textes : Frédéric Blayo, Cornélia, Fang, Philippe Gauquelin, Denis Gerfaud, Dominique Granger, Fabrice Lamidey, Yves le Hir, Christian Lehmann, Patrice Mermoud, Gil Morice, Patrick Pelleau, Sylvie Rodriguez, Shotgun Shorty, Pierre Zaplotny, Zerbinette. Illustrations : Dave Carson, Jean Yves Decottignies, Yvan Escudié, Fredy, Pierre Koernig , Eric Legeard, Jean Charles Rodriguez, Tignous, Toto's Brothers, Valo. Photos : Ty Taraud. Relations publiques et publicité : Philippe des Pallières.
Périodicité bimestrielle. Commission paritaire 68410. Dépôt légal à parution. Distribution NMPP. Distribution magasins spécialisés :LUDODELIRE, tél.48 07 41 05. Photocomposition : Composition Nancéienne. Photogravure : RCP Paris. Impression : Roto France Impression, Emerainville.

© Chroniques d'Outre Monde janvier 1989. AD&D est un jeu édité par TSR et Transecom.Trauma est un jeu édité par Aujourd'hui Communication. Star Wars est un jeu édité par West End Games et Jeux Descartes. Jorune est un jeu édité par Skyrealms Publishing. L'Appel de Cthulhu est un jeu édité par Chaosium et Jeux Descartes.

A QUOI ON JOUE ?...



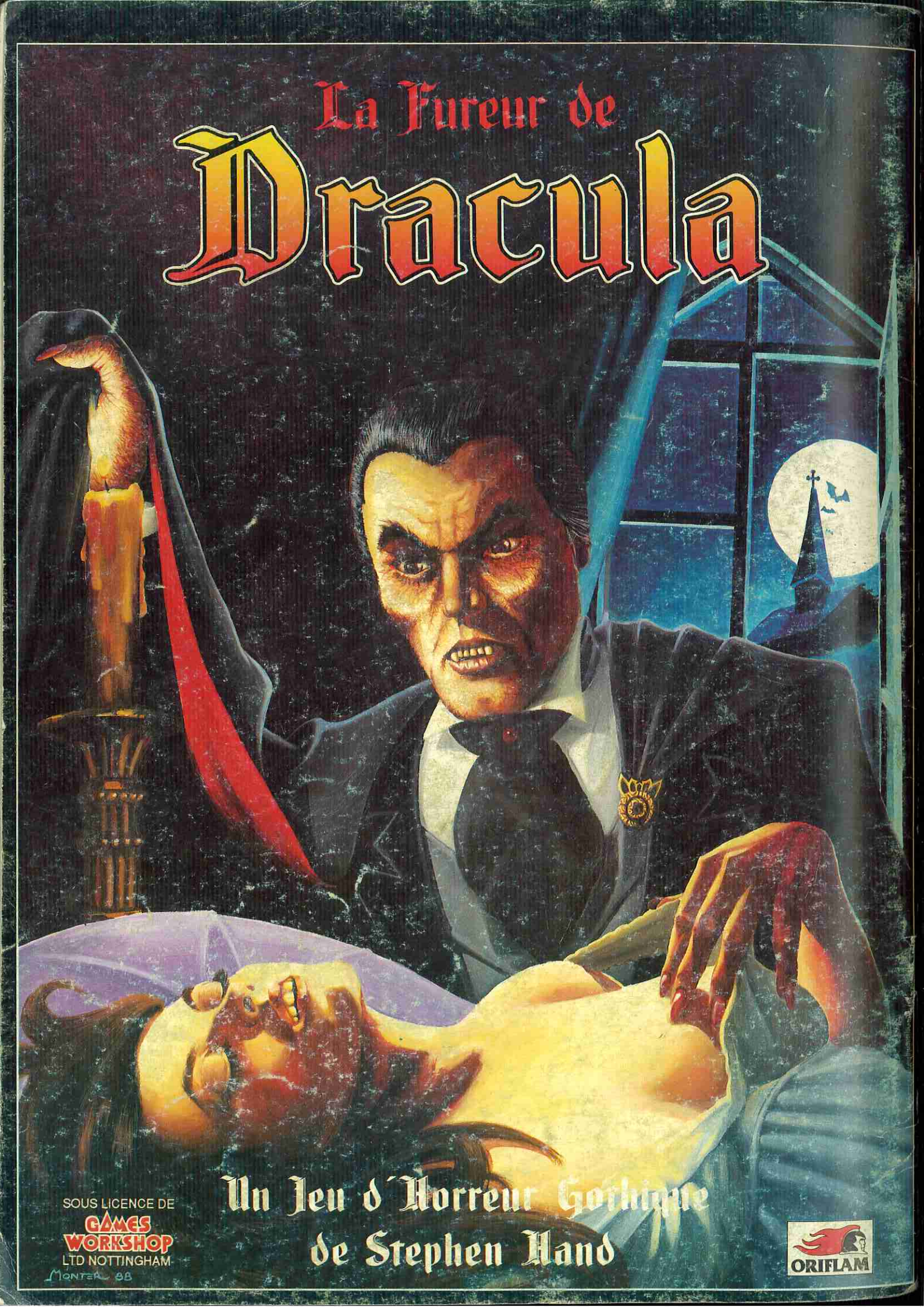
GAMES WORKSHOP

: LE CHOIX

AGMAT CITADEL FRANCE

5, rue des Fêtes
75019 PARIS

La Fureur de Dracula



Un Jeu d'Horreur Gothique
de Stephen Hand

SOUS LICENCE DE
GAMES WORKSHOP
LTD NOTTINGHAM

ORIFLAM